



ศิลปกรรมสาร

The Fine & Applied Arts Journal

วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ISSN 1686-5189
ปีที่ ๑๓ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม-ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๓ Vol. 13 No. 2 July-December 2020



ISSN 1686-5189



ศิลปกรรมสาร

วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีที่ ๑๓ ฉบับที่ ๒ พ.ศ. ๒๕๖๓
กรกฎาคม-ธันวาคม ๒๕๖๓

The Fine & Applied Arts Journal / Vol.13 No.2, 2020



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

โปรดทราบ >>

บทความ ทรรศนะและข้อคิดเห็นใดๆ ที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ เป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน
บรรณาธิการและกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องด้วยและไม่ถือเป็นความรับผิดชอบ ลิขสิทธิ์
เป็นของผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และได้รับการสงวนสิทธิ์ตาม
กฎหมาย การตีพิมพ์ซึ่งต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์โดยตรง และเป็น
ลายลักษณ์อักษร

ศิลปกรรมสาร ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2563

วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เจ้าของ สำนักงาน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
โทรศัพท์ 0 2696 6248, 0 2696 6305-10
โทรสาร 0 2986 8601-2
Website ศิลปกรรมสาร ที่ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal/index>

วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนนักวิจัย นักวิชาการ คณาจารย์ นักศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษาทั้งภายในและภายนอก ทุกสาขาวิชาด้านศิลปกรรมศาสตร์ให้มีแหล่งนำเสนอผลงาน และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ รวมทั้งการแสดงผลออกทางความคิดข้อวิพากษ์วิจารณ์ด้านศิลปกรรมทุกแขนงให้เป็นที่ประจักษ์สู่สาธารณชน โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับมาตรฐานวารสารให้เป็นไปตามเกณฑ์คุณภาพวารสารที่คณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) และเกณฑ์คุณภาพวารสารวิชาการของศูนย์อ้างอิงวารสารไทย (TCI)

ที่ปรึกษาบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุชา ทิรदानนท์

ศาสตราจารย์ ดร.มัทนี รัตนิน

ศาสตราจารย์ ดร.ขมนาด กิจจันทร์

ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

ศาสตราจารย์เสริมศักดิ์ นาดบัว

ศาสตราจารย์เกียรติคุณกุลวดี มกรภิรมย์

รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล

อาจารย์อภิสิทธิ์ ไส้สัตุโกล

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง

(เกียรตินราชากร)

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย

(เกียรตินราชากร)

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เกียรตินราชากร)

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทันตศิลป์

(เกียรตินราชากร)

ผู้เชี่ยวชาญ ด้านวรรณคดีอังกฤษ,

การแปล, ประวัติศาสตร์อเมริกัน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ธรรมศาสตร์ (เกียรตินราชากร)

ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ

สร้างสรรค์ (องค์การมหาชน): CEA

บรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.จารุณี อารีรุ่งเรือง

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เดชา วราขุน

ศาสตราจารย์พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์

รองศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ ชมนี่

รองศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิศวรรณกุล

รองศาสตราจารย์ ดร.นำฝน ไส้ตู่กุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมสุรย์ สิริศรีศักดิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรา โต๊ะบุรินทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธ์พิสา ฐูปเทียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุดิมา มณีวัฒนา

รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิหวัน จันทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชฎา ปัญส่งเสริม

อาจารย์ ดร.อรดา ลีลานุช

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์

(เขียนราชการ)

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Raffles International College Thailand

คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะอักษรศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ

รองศาสตราจารย์ฤทธิรงค์ จิวากานนท์

สถาบันไทยศึกษา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี

รองศาสตราจารย์สุชุมาล สารเกษตวัน

รองศาสตราจารย์เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉัตรชัย แก้วดี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา มณีวัฒนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนัชร กิตติกิจ้อง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนัสนา ฐูปเทียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรา โต๊ะบุรินทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิหวัน จันท

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรวิธ กล้วยวงศ์ศรี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิรัชญา วันจันทร์

อาจารย์ ดร.อรนุญ สุธาคำ

ฝ่ายจัดการ

นางสาวพัชรา บุญมานำ

นายวินัย ทองกร

นางสาวสุนิสา เถาว์พุดชา

ออกแบบปก

จัดรูปเล่ม

พิมพ์ที่

พิมพ์เมื่อ

จำนวน

เทวัญ จารุรัตนารักษ์

นันทน์ภัส ทัศนบัณฑิต

โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ธันวาคม 2563

100 เล่ม

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะอักษรศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะอักษรศาสตร์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

นักวิชาการศึกษาคำนวณการพิเศษ

นักวิชาการศึกษาคำนวณการ

นักเทคโนโลยีสารสนเทศปฏิบัติการ

สารบัญ

01

บทความวิจัย

ประวัติศาสตร์ พัฒนาการทางความคิด
และรูปแบบทางการละครของ
สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา)

p.1

>> กวิสรา มุกดา
ภาสกร อินทุमार

02

การศึกษาหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต
(Production Manager) ให้เหมาะสมกับ
รูปแบบการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทย

p.23

>> พชร อาชาศรัย
ปิยะวัฒน์ ธรรมกุลกลางกูร

03

การศึกษากระบวนการทางการแสดง
โดยใช้เทคนิคทางการแสดงของ Lecoq
และ Michael Chekhov ในการรับบทบาท อนาคต
จากเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf)

p.53

>> ศุภิสรา วันชาญเวช
สุชาวดี เพชรพนมพร
ภาวิณี บุญเสริม

04

การศึกษาศาสตร์ภาพด้วยสื่อดิจิทัล
เพื่อการออกแบบ และพัฒนาผลงาน
ผลิตภัณฑ์ตกแต่ง

p.84

>> อรัญ วานิชกร

05

การพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอ
แฟชั่นไลฟ์สไตล์ จากทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่น
จังหวัดน่านเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

p.102

>> **อรรณพณ์ พงษ์เลาหพันธุ์**
และทีม

06

บทความวิชาการ

ความเข้าใจเรื่องวัสดุ
(Material Understanding)
ในการศึกษาของนักศึกษา

p.120

สาขาศิลปการออกแบบพัสดุราภรณ์ (เอกสิ่งทอ)
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
>> **พรพิไล มีมัลย์**

07

จิตรกรรมเคลือบผลึก
ของ ซุน เซา (孙超)
(Sun Chao's crystalline glaze painting)

p.132

>> **วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี**



บทบรรณาธิการ



ศิลปกรรมสาร เป็นวารสารที่รวบรวมผลงานวิชาการ ศิลปกรรมศาสตร์ทุกประเภท เผยแพร่บทความวิชาการด้าน งานสร้างสรรค์และผลงานวิจัย ครอบคลุมทางด้านการละคร นาฏศิลป์ ดนตรี ทัศนศิลป์และการออกแบบทุกแขนงวิชา โดย จัดพิมพ์อย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ.2547 จนถึงปัจจุบัน นับ เป็นปีที่ 13

สำหรับศิลปกรรมสารฉบับนี้ เป็นฉบับที่ 2 ประจำปีที่ 13 (พ.ศ.2563) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มีการรวบรวมบทความ อย่างเป็นระบบจากอาจารย์ นักวิชาการหลายสถาบันและผ่าน กระบวนการพิจารณาประเมินบทความโดยผู้ทรงคุณวุฒิตาม มาตรฐานทางวิชาการทุกขั้นตอน เนื้อหาโดยภาพรวมของ ฉบับนี้ทรงคุณค่าความงามตามหลักการในเชิงสุนทรียศาสตร์ ทั้งศิลปะบริสุทธิ์และศิลปะประยุกต์ อันเชื่อมโยงสัมพันธ์กับวิถี ชีวิตของคนในสังคม อาทิ บทความสร้างสรรค์ด้านจิตรกรรม บทความวิจัยด้านการละคร ผลิตภัณฑ์สิ่งทอ การออกแบบด้วย สื่อดิจิทัล บทความด้านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานในการ เรียนการสอน

ในนามของกองบรรณาธิการ ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ทุกท่าน และเจ้าของผลงานบทความที่ให้ความร่วมมือนำเสนอ บทความที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน หวังเป็นอย่าง ยิ่งว่า “ศิลปกรรมสาร” คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์ จะสามารถช่วยเผยแพร่องค์ความรู้และงาน สร้างสรรค์ ตลอดจนเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้ที่มิได้รักในงาน ศิลปะได้ร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเผยแพร่สู่สังคมอย่าง ต่อเนื่องต่อไป

อาจารย์ ดร.จารุณี อารีรุ่งเรือง
บรรณาธิการ

01



ประวัติศาสตร์ พัฒนาการทางความคิด และรูปแบบทางการละครของ “สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา)”

History, Development of Thoughts and
Theatrical forms of the Art and Cultural Institute
for Development (MAYA)

¹ Correspondanceauthor : min_demo@hotmail.com

*นักศึกษาระดับศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (การละคร) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บทคัดย่อ

สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา) มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาที่ยาวนานกว่า 39 ปี (2524-2563) มีผลงานทางการละครที่หลากหลายขึ้นอยู่กับกลุ่มเป้าหมาย และมีพัฒนาการทางความคิดที่เป็นระบบตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยจะแบ่งได้เป็น 3 แนวคิดหลักๆ ได้แก่ 1) แนวคิดการใช้ศาสตร์ทางการละครเพื่องานพัฒนา เป็นการใช้ละครในฐานะสื่อที่มีประสิทธิภาพที่ช่วยพัฒนาตัวบุคคลโดยตรง คือเด็กและเยาวชน 2) แนวคิดการใช้ศาสตร์ทางการละครเพื่อการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ เป็นการใช้ประยุกต์ใช้ศาสตร์ทางการละครมาใช้ในการฝึกอบรมร่วมกับบุคคลอื่นๆ ที่ต้องมีความสัมพันธ์กับเด็ก เช่น ครู หรือหน่วยงานพัฒนาอื่น 3) แนวคิดการใช้ศาสตร์ทางการละครเวที เป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ที่จะช่วยบ่มเพาะหรือส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ให้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีรูปแบบวิธีการนำเสนอทางการละครหลากหลายประเภท ได้แก่ Story Theatre หรือละครปาฐานาฏ และรูปแบบผลงานประเภท Drama ได้แก่ EAP (Experiential Activities Planner) หรือแผนการออกแบบประสบการณ์ ที่นำมาใช้ร่วมกับการฝึกอบรมต่างๆ นอกจากนี้ยังพบว่า สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา) มีแนวทางในการพัฒนากลุ่มเป้าหมายโดยประยุกต์ใช้ศาสตร์ทางการละครร่วมกับหลักการสื่อสารเพื่อการพัฒนา (Development Communication) ที่คำนึงถึงการพัฒนายั่งยืนอย่างเป็นองค์รวม ซึ่งครอบคลุมทั้งการพัฒนาดังแต่ตัวบุคคล รวมถึงพัฒนาความยั่งยืนของระบบโครงสร้างที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาตัวบุคคลด้วย

คำสำคัญ: สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา),
ละคอนประยุกต์, การสื่อสารเพื่อการพัฒนา

Abstract

The Art and Cultural Institute for Development (MAYA) has been established for 39 years (1981–2020). It has produced various forms of theatrical work depending on certain target audience. It also has developed systematic concepts of working, including 1) concept on theatre for children and youth development 2) concept on the use of theatrical elements in workshop for teachers and those who work with children and youth 3) concept on the use of theatre practices to enhance learning process among target audience, which include story theatre and Experimental Activities Planner (EAP). Furthermore, it is found that MAYA has used theatrical concepts together with development communication process in order to develop target audience and to develop sustainable human development system.

Keywords: The Art and Cultural Institute for Development (MAYA),
Applied Drama, Applied Theatre, Development Communication

บทนำ

ละคอนเป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์โดยตรง มีการสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ไปสู่ผู้ชมโดยการแสดงออกผ่านการกระทำของผู้ที่สวมบทบาทเป็นตัวละคอนนั้น ทั้งนี้เพื่อสร้างความบันเทิง ความประทับใจ หรือเพื่อใช้ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ทั้งทางด้านอารมณ์ สมอง และจิตใจ แต่ละคอนมิได้เป็นเพียงสิ่งที่มอบความบันเทิงเรีงมย์หรือให้แง่คิดคติสอนใจเท่านั้น หากแต่ละคอนยังมีอีกหลากหลายมิติที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ กล่าวคือ ละคอนสามารถเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างการเรียนรู้หรือสามารถนำมาปรับใช้ในการทำงานเพื่อให้ความรู้แบบใหม่ที่ช่วยพัฒนาผู้คน โดยการใช้ศิลปะละคอนมาเป็นเครื่องมือเพื่อเชื่อมโยงให้เกิดการศึกษา การสื่อสารและการพัฒนาผู้คน ชุมชนและสังคม ซึ่งจะมีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาละคอนให้มีความหลากหลายรูปแบบมากขึ้น เพื่อเน้นจุดมุ่งหมายในการทำงานกับคนธรรมดา

การประยุกต์ใช้ละคอนกับผู้คนในชุมชนมีพัฒนาการมาจากความต้องการที่จะให้ละคอนมีบทบาทในการรับใช้สังคมมากกว่าผลิตผลงานละคอนตามแบบฉบับ แนวคิดการนำ

ละครนอกจากโรงละครคอนเพื่อรับใช้สังคมมาจากความคิดที่ต่อต้านระบบทุนนิยมในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 คือการใช้ละครคอนเร่ (Mobile Theatre) เพื่อเป็นสื่อในการแจ้งข่าวสารแทนหนังสือพิมพ์ (Newspaper Theatre) และเผยแพร่ความคิดทางการเมืองแบบสังคมนิยม (พรวิรัตน์ ดำรุง, 2557, น.58) การนำละครคอนไปประยุกต์ใช้ในชุมชนจะมีรูปแบบที่หลากหลายส่วนใหญ่เป็นละครคอนขนาดเล็ก มีต้นทุนต่ำ และละครคอนที่ออกมาแสดงนอกโรงละครคอนนั้นล้วนมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับประชาชนที่อยู่ในชุมชน ซึ่งอาจเป็นชุมชนเมืองหรือชนบท อย่างไรก็ตามการนำละครคอนมาใช้ในชุมชนไม่เพียงแต่มุ่งเน้นพัฒนาผู้ใหญ่นั้น แต่ยังรวมถึงการพัฒนาเด็กและเยาวชนอีกด้วย

การนำละครคอนไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเด็กและเยาวชนจัดว่าอยู่ในเส้นทางของละครคอนการศึกษาที่มีวิวัฒนาการที่ยาวนานและมีการปรับเปลี่ยนแปลง คิดค้นและมีพัฒนาการที่สัมพันธ์กับบริบทของพื้นที่การใช้งาน สำหรับประเทศไทย “ละครคอนการศึกษา” หมายถึง การแสดงละครคอนเร่ของคณะละครคอนขนาดเล็กที่ตระเวนเล่นตามชุมชนต่างๆ มีการอบรมการใช้กิจกรรมละครคอนในการเรียนการสอนตามโรงเรียนให้กับครูและบุคลากรการศึกษาตามชุมชน ซึ่งการสร้างสรรดัดแปลงละครคอนและเป้าหมายการทำงานของคณะละครคอนเร่ในประเทศไทยมีพัฒนาการมาจากการทำละครคอนเพื่อชุมชน และมีพัฒนาการมากกว่า 40 ปี (พรวิรัตน์ ดำรุง, 2557, น.38)

“สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา)” หรือ “กลุ่มละครคอนมายา” เป็นองค์กรพัฒนาเอกชนอีกองค์กรหนึ่งที่เน้นการศึกษาเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางศิลปะและการแสดงต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งดำเนินงานเพื่อพัฒนามายาวนานกว่า 39 ปี (2524-2563) อันเป็นระยะเวลาที่ยาวนานเกือบเท่าช่วงเวลาของละครคอนการศึกษาในสังคมไทย กลุ่มละครคอนมายาจึงมีประวัติศาสตร์และพัฒนาการทางความคิดและรูปแบบของการใช้ละครคอนในการสร้างการเรียนรู้และการพัฒนามาอย่างยาวนาน บทความนี้เป็นความพยายามที่จะนำเสนอแนวคิดและกระบวนการทำงานของกลุ่มมายา โดยได้ทำการศึกษาผ่านเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นถึงประวัติศาสตร์และพัฒนาการทางความคิด รูปแบบทางการละครคอน รวมทั้งการประยุกต์ใช้ศาสตร์ทางการละครคอนในการสร้างองค์ความรู้ตลอดระยะเวลาสี่ทศวรรษที่ผ่านมา

ประวัติศาสตร์ของสถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา)

สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา หรือเป็นที่รู้จักกันดีในนามคณะละครคอนเร่ “มายา” ก่อตั้งอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2524 จากการจัดแสดงละครคอน

ครั้งแรกในงานเกษรแฟร์ มีสมาชิกก่อตั้งหลักตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ได้แก่ คุณสันติ จิตระจินดา (ผู้อำนวยการทางศิลปะของสถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา) และ คุณสมศักดิ์ กัณหา (ผู้อำนวยการโครงการของสถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา) โดยมายาก่อตั้งขึ้นในสมัยที่คุณสันติเป็นนักเรียนมัธยมปลาย มีความรู้และความสนใจทางด้านศิลปวัฒนธรรมมานาน จึงตัดสินใจรวมกลุ่มกับเพื่อนๆ ที่มีความสนใจในด้านเดียวกัน ก่อตั้งกลุ่มละครคนขึ้นมา ตั้งชื่อกลุ่มว่า “มายา” และเริ่มทำงานสร้างสรรค์ต่างๆ เพื่อมุ่งเน้นไปสู่ชุมชนแออัด ทั้งการแสดงละครคน ละครหุ่น เล่านิทาน รวมทั้งรับทำโครงการส่งเสริมชุมชนเพื่อเด็กมาเรื่อยๆ กลุ่มจึงเริ่มมีการก่อตัวเป็นขึ้นเป็นอันขึ้น มายาจึงกลายเป็นการรวมกลุ่มกันของคนที่มีความสนใจในเรื่องการแสดง ละครคน ละครหุ่น การทำงานสร้างสรรค์ บางคนสนใจเรื่องการพัฒนาเด็กและงานทางการศึกษา ไม่มีใครเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการละครคนโดยตรง อาศัยการศึกษาเทคนิคการแสดงต่างๆ จากหนังสือ เน้นการค้นคว้ากันเอง เป็นสำคัญ จากนั้นนำมาทดลองแสดงตามชุมชนต่างๆ จนเกิดการสะสมประสบการณ์ และค่อยๆ พัฒนาทักษะการแสดงเรื่อยมา กล่าวได้ว่ามายาเป็นกลุ่มละครคนที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นสำคัญ

การทำงานในระยะแรกของมายามีกลุ่มเป้าหมายหลักคือ เด็กและเยาวชน โดยมีความเชื่อว่าศิลปวัฒนธรรมหรือศิลปะการแสดงไม่ได้มีไว้เพื่อความบันเทิงแต่เพียงอย่างเดียว หากมีมิติอื่นๆ อยู่ด้วย ทั้งสามารถนำเสนอข่าวสารข้อมูล หรืออุดมคติบางอย่างได้ ประกอบกับเนื่องมาจากสมาชิกทุกคนยังอยู่ในวัยเรียนและเพิ่งผ่านพ้นประสบการณ์ในวัยเด็กมา จึงมีความเข้าใจเด็กมากกว่าผู้ใหญ่ อีกทั้งยังเกิดการเทียบเคียงประสบการณ์ในวัยเด็กของตนเข้ากับประสบการณ์ของเด็กในยุคนั้น และพบว่าเด็กและเยาวชนในยุคนั้นไม่เหมือนสมัยที่ตนเป็นเด็ก ที่ได้มีโอกาสได้พบเจอประสบการณ์ที่ดี ได้เล่นสนุกตามวัย ซึ่งแตกต่างจากเด็กในยุคนั้นที่ไม่มีคนจัดประสบการณ์ที่ดีให้ มายาจึงเลือกทำงานสร้างสรรค์เพื่อมุ่งที่จะจัดประสบการณ์ที่มีคุณค่าให้แก่เด็กและเยาวชน การทำงานในยุคนั้นมายาจึงตั้งจุดประสงค์เพื่อนำเอาความบันเทิงที่มีสาระสู่เด็กๆ ในแหล่งต่างๆ และส่งเสริมทักษะการคิด รวมทั้งการใช้ชีวิตให้แก่เด็กในรูปแบบของการแสดงละครคนและก๊ิกกรรม

ในช่วงแรกงานของมายาจะแบ่งออกเป็นสามส่วนหลักๆ คือ การตระเวนแสดงละครคนเร่ตามสถานที่ชุมชนทั้งแออัดและไม่แออัด เป็นส่วนที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะและกลวิธีการนำเสนอละครคนของมายาอย่างมาก ส่วนที่สองคือ การผลิตสื่อการสอนในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นกระเป๋านิทาน วิดีโอ หนังสือ หรือคู่มือ ให้องค์กรหน่วยงานต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นครู โรงเรียน องค์กรพัฒนา ได้หยิบไปใช้ เป็นการผลักดันให้ใช้สื่อต่างๆ ในกระบวนการเรียนการสอนสำหรับเด็ก ส่วนที่สามคือ งานประเภทการฝึกอบรมครูประจำการในโรงเรียนทั้งในเขตกรุงเทพมหานครและ

ต่างจังหวัด รวมทั้งนักพัฒนาหรือคนที่ทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเด็ก ซึ่งเป็นการฝึกอบรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อในการเรียนการสอน วิธีคิดอย่างสร้างสรรค์เพื่อสามารถผลิตงานและกิจกรรมที่สูงงานที่มีคุณค่าสำหรับเด็กนักเรียน งานที่ปรากฏออกมาจึงมีหลักสำคัญอยู่ที่การศึกษา

มายาเป็นกลุ่มละครคนที่เป็นผู้ริเริ่มป็นองค์กรเป็นกลุ่มละครคนที่ไม่เน้นผลกำไร (non-profit organization) และเป็นคณะละครคนที่มืองค์การบริหารที่ชัดเจน ทั้งนี้ในองค์กรของมายาประกอบด้วยกลุ่มผู้ทำงานตั้งแต่สมัยบุกเบิก ได้แก่ คุณสันติ จิตระจินดา และ คุณสมศักดิ์ กัณหา ส่วนกลุ่มผู้แสดงของมายาจะมาจากกาเปิดรับสมัครนักเรียน นักศึกษา อาสาสมัครมาฝึกงานตามโครงการต่างๆ เพื่อออกแบบการแสดงเร่ตามกำหนดในทุกๆ ปี มายาจึงเป็นองค์กรที่สามารถสร้างสรรค์งานที่เต็มเปี่ยมไปด้วยคุณภาพได้อย่างเต็มที่ และได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง ทั้งจากผลงานการสร้างสรรคละครคนแสดงเดี่ยว ในปี พ.ศ. 2544 เรื่อง Plastic woman โดย อัษฎาวุธ เหลืองสุนทร ที่ได้รับการยกย่องให้เป็นการแสดงร่วมสมัย 1 ใน 3 รายการที่น่าจับตามองของเอเชีย (Spotlight Programme) จากการจัดลำดับของ The Asian Arts Market, Singapore และผลงานในด้านการศึกษา มายามีบทบาทในการพัฒนาการศึกษาของชาติโดยเฉพาะในเรื่องการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นวิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนร่วมกับหน่วยงานทางการศึกษา และสถาบันการศึกษาทุกระดับทั้งภาครัฐและเอกชน ด้วยการฝึกอบรมจำนวนมากให้แก่บุคลากรทางการศึกษาทั่วประเทศในทุกๆ ปี ซึ่งในปี พ.ศ. 2546 มายาได้รับรางวัลโครงการพัฒนาการปฐมวัยดีเด่นของโลก The Oscar Van Leer Award (โครงการเด็กอีสานสองใสและโครงการเด็กเมืองเหนือสองใส) จากการประกวดโครงการพัฒนาการปฐมวัยศึกษาจากทั่วโลกของ BVLF Foundation ประเทศเนเธอร์แลนด์ นอกจากนี้มายายังได้รับเชิญไปเข้าร่วมแสดง แลกเปลี่ยนประสบการณ์ในมหกรรมละครคนต่างๆ ระหว่างชาติครั้งสำคัญจำนวนมาก ในปัจจุบันมายาได้แตกแขนงกิจกรรมออกไปอย่างหลากหลายมากขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน และทันกับความต้องการของเด็กรุ่นใหม่ แต่ยังคงเน้นที่การส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ โดยอาศัยสื่อการสร้างสรรครูปแบบต่างๆ รวมทั้งสื่อละครคน ซึ่งเป็นสื่อสำคัญที่อยู่คู่กับมายามาตั้งแต่อดีตจะแบ่งงานในยุคปัจจุบันของมายาได้เป็น 3 ด้าน คือ งานด้านการละครคน งานด้านการฝึกอบรม และงานด้านการขับเคลื่อนประเด็นสาธารณะ (สันติ จิตระจินดา, 2562)²

1. **งานด้านการละครคน** จะแบ่งตามลักษณะผลงานได้ 3 ด้าน คือ ละครคนการศึกษาเพื่อชุมชน (Educational Community Theatre) การแสดงต่างประเทศ (International Performances) และละครคนทดลอง (Experimental Theatre) ดังนี้

- 1.1 ละคอนการศึกษาเพื่อชุมชน (Educational Community Theatre) เป็นการ
จัดแสดงละคอนในรูปแบบของละคอนเร่ มีทั้งหมด 15 โครงการ รวม 1,534
รอบ เป็นงานในยุคบุกเบิกของมายา
- 1.2 การแสดงต่างประเทศ (International Performances) แบ่งเป็นการจัดแสดง
ละคอนของมายาในต่างประเทศ ทั้งทวีปเอเชียและทวีปยุโรป มีทั้งหมด
15 เรื่อง และการจัดแสดงละคอนต่างประเทศในประเทศไทย 19 เรื่อง
โดยมายามีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ ให้แก่คณะละ
คอนต่างประเทศที่มีความประสงค์จะนำผลงานการแสดงมานำเสนอใน
ประเทศไทย
- 1.3 ละคอนทดลอง (Experimental Theatre) มายาจัดแสดงละคอนทั้งหมด
33 เรื่อง จากการจัดแสดงตามโรงละคอนต่างๆ และจัดแสดงที่โรงละคอน
มายาบอก (MAYABOX) ในเนื้อหาที่หลากหลาย มีทั้งละคอนสำหรับเด็กและ
เยาวชน ละคอนสำหรับครอบครัว และละคอนสำหรับผู้ชมทั่วไป

2. **งานด้านการฝึกอบรม** เป็นการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) แบ่งออก
เป็น 3 ด้าน ตามลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ การฝึกอบรมผู้ใหญ่ (Adult Workshop)
การฝึกอบรมเด็กและเยาวชน (Children and Youth Workshop) และการฝึกอบรมนานาชาติ
(International Workshop)

- 2.1 การฝึกอบรมผู้ใหญ่ เป็นการจัดฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการให้แก่บุคลากร
ทางการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นครู หน่วยงานการศึกษาที่สำคัญต่างๆ รวมทั้ง
ผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาเด็กและเยาวชน (Service Provider) พ่อแม่
ผู้ปกครอง ในเนื้อหาสาระต่างๆ กว่า 1,300 การฝึกอบรม สำหรับ
ผู้เข้าร่วมการฝึกอบรมจำนวนระหว่าง 100 – 3,000 คน/ครั้ง โดยมีหลัก
สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการให้การศึกษา
- 2.2 การฝึกอบรมเด็กและเยาวชน เป็นการจัดฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการให้แก่เด็ก
และเยาวชน ในเนื้อหาสาระต่างๆ มากกว่า 500 การฝึกอบรม สำหรับผู้เข้า
ร่วมการฝึกอบรมจำนวนระหว่าง 100 – 1,000 คน/ครั้ง เป็นการฝึกอบรม
ที่ช่วยส่งเสริมทักษะด้านต่างๆ ให้แก่เด็ก ไม่ว่าจะเป็นทักษะการคิด และ
ทักษะการใช้ชีวิตที่เป็นประโยชน์
- 2.3 การฝึกอบรมนานาชาติ เป็นการจัดฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการให้แก่เด็กและ

¹ ข้อมูลและจำนวนกิจกรรมที่นับอย่างคร่าวๆ จนถึงปี พ.ศ.2557 โดย สันติ จิตระจินดา

เยาวชน ครู นักพัฒนา ศิลปิน ในเนื้อหาสาระต่างๆ มากกว่า 30 การฝึก
อบรม สำหรับผู้เข้าร่วมการฝึกอบรมจำนวนระหว่าง 100 – 1,000 คน/ครั้ง
ในประเทศต่างๆ ทั้งทวีปเอเชียและทวีปยุโรป

3. **งานด้านการขับเคลื่อนประเด็นสาธารณะ** เป็นงานในลักษณะการจัดการนำเสนอสาธารณะ (Public Presentation) ในรูปแบบการแสดงวิพิธทัศนาทางเลือก (Alternative Spectacle) เพื่อขับเคลื่อนประเด็นสาธารณะต่างๆ โดยใช้วิธีการจัดความรู้ อาจจะออกมาในรูปของสื่อการรณรงค์ พิธีเปิด-ปิดงาน การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ และการผลิตนิทรรศการ จำนวนทั้งหมด 36 ครั้ง

ตลอดระยะเวลากว่า 39 ปี (2524-2563) มายา คือผู้พัฒนาบทบาทจากผู้สร้างสรรค์ละครคนเร่ตามชุมชนผู้ด้อยโอกาส สู่การมีส่วนสำคัญในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ใหม่ให้แก่ระบบการศึกษาของประเทศไทย จนกลายมาเป็นสถาบันที่มีความมั่นคงในปัจจุบัน กล่าวได้ว่า มายาเป็นกลุ่มละครที่ประสบความสำเร็จอย่างมาก ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง และเป็นมืออาชีพในการทำงานด้านพัฒนาเด็กและเยาวชนอย่างแท้จริง

พัฒนาการทางความคิดของสถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา)

จากการศึกษาแนวคิดการใช้ศาสตร์ทางการละครของสถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา) ในแต่ละช่วงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ผู้วิจัยได้จำแนกพัฒนาการทางความคิดของมายาออกเป็น 3 ด้าน หลักๆ ได้แก่ แนวคิดการใช้ศาสตร์ทางการละครเพื่องานพัฒนา แนวคิดการใช้ศาสตร์ทางการละครเพื่อการพัฒนาเชิงปฏิบัติการ (Workshop) และแนวคิดการใช้ศาสตร์ทางการละครเพื่อที่จะนำเสนอผลการศึกษาตามลำดับ ดังนี้

1. แนวคิดการใช้ศาสตร์ทางการละครเพื่องานพัฒนา

จากการศึกษาในแนวคิดหลักของมายาที่เริ่มต้นนำละครคนมาใช้ประโยชน์ในการสื่อสารกับชุมชนพบว่าน่าจะมีแรงบันดาลใจมาจาก 3 ทางหลักๆ ได้แก่ ทางที่ 1 คือ ประสบการณ์ทางการละครของผู้ก่อตั้ง คือ คุณสันติ จิตระจินดา ทั้งประสบการณ์จากการชมละครและประสบการณ์การทดลองจัดกิจกรรมแสดงละครคนโรงเรียนในวัยเรียน ทำให้คุณสันติได้เรียนรู้และเข้าใจถึงศักยภาพที่แท้จริงของละครคน ว่าเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพ ไม่ได้มีไว้เพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสามารถนำเสนอข่าวสาร ข้อมูล ทัศนคติ หรือผลักดันวิสัยทัศน์ไปสู่กลุ่มเป้าหมายได้ ทางที่ 2 คือการเลือกทำงานกับกลุ่มเป้าหมาย คือเด็กและเยาวชน เนื่องมาจากแรกเริ่มในการก่อตั้งสมาชิกทุกคนอยู่ในวัยเรียน ประสบการณ์ที่ทุกคนมีเหมือนกันคือประสบการณ์ในวัยเด็กที่เพิ่งผ่านพ้นมา จึงสามารถรับรู้ความต้องการ

และความสนใจของเด็กได้ดีกว่าผู้ใหญ่ อีกทั้งยังเกิดการเทียบเคียงประสบการณ์ในวัยเด็กของตนเข้ากับเด็กในยุคนั้น ว่าเมื่อตนเป็นเด็กได้รับประสบการณ์ที่ดีแตกต่างจากเด็กในยุคนั้นที่ไม่มีคนจัดประสบการณ์ชีวิตที่ดีให้ และทางที่ 3 คือ วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ คือ การสื่อสารผ่านการกระตุ้นความรู้สึกของมนุษย์ (การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5) ซึ่งแต่เดิมในอดีตมนุษย์เรียนรู้ผ่านการใช้ประสบการณ์สัมผัสมาตลอด ศิลปะเป็นวิธีหนึ่งที่อาศัยประสบการณ์การสัมผัสเช่นกัน ดังนั้นการที่เด็กมีโอกาสนในการเรียนรู้สิ่งรอบตัวผ่านศิลปะ เป็นการสื่อสารผ่านการกระตุ้นความรู้สึกต่างๆ เด็กจึงจะสามารถรับรู้ถึงสิ่งแวดล้อมได้ละเอียดมากขึ้น และเข้าใจชีวิตที่กระทำต่อตนเองมากขึ้น

มายาเชื่อว่าสื่อละครคอนเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพ และเป็นพาหะ (Vehicle) ที่นำข่าวสารไปสู่การพัฒนาความรู้ความเข้าใจของผู้รับสารได้ จึงเลือกใช้รูปแบบของละครคอนเร่ในชุมชนเป็นสำคัญ โดยแนวความคิดการใช้ละครคอนเร่ในการพัฒนาเด็กและเยาวชนของมายาจะให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะการคิด ซึ่งแตกต่างจากกลุ่มละครคอนและองค์กรพัฒนาเอกชน (NGOs) อื่นๆ ในยุคสมัยนั้นที่ให้ความสำคัญกับปัญหาเรื่องปากท้อง การขาดแคลนอาหาร และเรื่องความเป็นอยู่ โดยมายามองว่าสิ่งสำคัญที่มนุษย์ทุกคนควรได้รับการพัฒนานอกเหนือไปจากสิ่งเหล่านี้ คือ การพัฒนาทักษะทางด้านการคิด ทั้งการคิดวิเคราะห์ คิดวิพากษ์วิจารณ์ คิดสร้างสรรค์ รวมทั้งการคิดจินตนาการ ซึ่งจะเป็นทักษะที่สำคัญในอนาคตเมื่อเด็กเติบโตขึ้น แนวทางการละครคอนของมายาจึงจะใช้เทคนิคการละครคอนรูปแบบต่างๆ เพื่อส่งเสริมเรื่องการคิดเป็นหลัก เทคนิคที่โดดเด่นของมายาในช่วงนี้คือ หุ่น เนื่องจากความง่ายของสมาชิกในระยะแรก หุ่นจึงถูกนำมาเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร ด้วยลักษณะของหุ่นที่สามารถใช้ในการสื่อสารและดึงดูดความสนใจของเด็กได้ดี เด็กจะเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กับการได้รับความบันเทิง การแสดงละครคอนหุ่นของมายาจะมีรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นหุ่นเงา หุ่นมือ หุ่นสาย หรือหุ่นก้านเจด แต่สิ่งสำคัญคือ จะเน้นการเห็นภาพ ดูสนุก และน่าสนใจ โดยเทคนิคต่างๆ ในการแสดงของมายาจะมาจากการศึกษาค้นคว้า ออกแบบลองผิดลองถูกด้วยตนเอง ประกอบกับการแสดงละครคอนเร่ของมายามีจำนวนรอบการแสดงที่สูงในแต่ละเรื่อง มีจำนวนผู้ชมที่มากและหลากหลายพื้นที่ ทำให้เกิดการสะสมประสบการณ์ที่ละเอียดละน้อย ได้ฝึกทักษะและพัฒนาฝีมือของตนเองอย่างต่อเนื่อง จนมายาสามารถสร้างสูตรในการทำละครคอนเร่ของตนเองขึ้นมาได้ในเวลาต่อมา

แนวคิดในการทำงานของมายาในการใช้ศาสตร์ทางการละครคอนเพื่องานพัฒนาเป็นการใช้ละครคอนในฐานะสื่อที่มีประสิทธิภาพที่ไม่เพียงให้ความบันเทิงเท่านั้น โดยสื่อละครคอนมีสิ่งที่แตกต่างจากสื่ออื่นๆ คือ ละครคอนสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกซึ่งมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงในเชิงทัศนคติได้ และการแสดงละครคอนกับกลุ่มเป้าหมายโดยตรง สามารถมี

บทสนทนาที่ตรงไปตรงมา เป็นสื่อสองทางไปกลับได้ อีกทั้งยังเป็นสื่อที่สามารถช่วยพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ของมนุษย์ได้ มายาจึงใช้สื่อละคอนเป็นเครื่องมือในการพัฒนาตัวบุคคลโดยตรง คือเด็กและเยาวชน โดยเด็กจะได้รับความบันเทิงที่สอดแทรกสาระต่างๆ ได้รับความรู้เป็นเด็กที่รู้เท่าทันโลก มีทักษะที่ดีในการใช้ชีวิต และเติบโตขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ในอนาคต

2. แนวคิดการใช้ศาสตร์ทางการละคอนเพื่อการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop)

จากแนวคิดการใช้ศาสตร์ทางการละคอนเพื่องานพัฒนาของมายาที่กล่าวมาข้างต้น การแสดงละคอนเรโนซุมซนของมายาเป็นการสะท้อนให้ผู้คนในชุมชนเห็นว่า เด็กเป็นบุคคลสำคัญ ภายใต้อาณัติคิดว่า เด็กเป็นผู้ที่ได้รับประโยชน์ (Beneficiary) โดยผู้ที่จะทำให้เด็กได้รับประโยชน์เหล่านั้นคือบรรดาผู้ดูแล (Caregiver) หรือบุคคลที่แวดล้อมที่จะให้บริการเด็ก ไม่ว่าจะเป็น สถาบันที่เล็กที่สุดและส่งผลต่อการเลี้ยงดูเด็กมากที่สุดอย่าง ครอบครัว พ่อแม่จะต้องมีบทบาทในการดูแลรับผิดชอบให้เด็กสามารถเติบโตได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีพัฒนาการที่สมวัย โดยในส่วนนี้จะต้องได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ คือ จะต้องมีการให้การศึกษาครอบครัว (Parent Education) มีการจัดการให้ความรู้แก่ผู้ปกครอง ให้มีความรู้ความเข้าใจในการปฏิบัติหน้าที่อบรมเลี้ยงดู ส่วนต่อมา คือสถาบันการศึกษาหรือโรงเรียน จะต้องมีการส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสในการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ อย่างเต็มที่ มีการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ละคอนเรโนซุมซนเป็นเพียงสื่อกลางที่นำไปสู่ประเด็นการเลี้ยงดูเด็กและเยาวชน ซึ่งการพัฒนาเด็กและเยาวชนยังต้องอาศัยความร่วมมือจากหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องอีกหลายภาคส่วน มายาจึงจัดทำกิจกรรมการฝึกอบรมขึ้นมาเพื่อส่งเสริมแนวคิดนี้

มายาเลือกใช้วิธีการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) เพื่อเป็นกระบวนการจัดความรู้ให้แก่บุคคลอื่นๆ โดยเริ่มจากการสืบค้นเรื่องการทำฝึกอบรม ศึกษาแนวคิดต่างๆ เพื่อสร้างหลักสูตรในการทำฝึกอบรมของตนเอง การฝึกอบรมในระยะแรกของมายาเป็นการทำงานกับหน่วยงานผู้ดูแล (Caregiver) ที่ชัดเจน คือครู ลักษณะงานในระยะนี้จึงมีความเกี่ยวข้องกับระบบการศึกษาโดยตรง ซึ่งมายามองว่าระบบการศึกษาของประเทศไทยไม่เอื้ออำนวยให้เด็กได้คิด เป็นลักษณะการเรียนรู้แบบท่องจำ จึงเลือกใช้แนวคิดการฝึกอบรมในรูปแบบของการจัดประสบการณ์เรียนรู้ (Experiential learning) หรือการใช้กระบวนการเชิงประสบการณ์ เป็นการทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้มีโอกาสในการสำรวจประสบการณ์ของตน เพื่อนำมามีส่วนร่วมในการวิเคราะห์เหตุการณ์ในปัจจุบัน และทำให้เกิดการค้นพบสิ่งใหม่ในอนาคต กล่าวคือ เราไม่สามารถเข้าใจเรื่องราวหรือสิ่งต่างๆ ได้ หากเราไม่มีประสบการณ์เหล่านั้นมาก่อน เพราะฉะนั้นการฝึกอบรมของมายาจึงจะเน้นการใช้ประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมฝึกอบรมเป็นพื้นฐานสำคัญเพื่อนำไปสู่ประเด็นการเรียนรู้ใหม่

หลักการการฝึกอบรมของมายานี้มีวิธีคิดแบบละคอน คือ “การใช้ประสบการณ์เปลี่ยนมนุษย์” ซึ่งละคอนเป็นสื่อที่สามารถสร้างประสบการณ์ต่างๆ ให้แก่ผู้ชมได้ และทำให้เกิดการเทียบเคียงชีวิตของตนเข้ากับละคอนเพื่อนำไปสู่การปรับเปลี่ยนทัศนคติได้ การฝึกอบรมกับครูของมายาจะเป็นการทดลองเพื่อหารูปแบบและแนวทางการส่งเสริมให้ครูมีการใช้เครื่องมืออื่นๆ ในการเรียนการสอนมากขึ้น เช่น การใช้หุ่น โดยมายาได้จัดทำกระเป่าหุ่นขึ้นมา เพื่อให้โรงเรียนหรือหน่วยงานอื่นๆ ยืมไปใช้ได้ เป็นการส่งเสริมให้มีการผลิตกิจกรรมการเรียนการสอนอื่นๆ ที่น่าสนใจมากขึ้น และเป็นกิจกรรมที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย

กล่าวได้ว่าแนวทางการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการศึกษาของมายา เป็นแนวทางเดียวกับกระบวนการปฏิรูปการศึกษาของชาติ ซึ่งยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ การทำงานในระดับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการของมายาเป็นการผลักดันเครื่องมือทางการละคอนในการสร้างหลักสูตรการเรียนรู้อำนาจสำหรับสาระวิชาต่างๆ และเพื่อพัฒนาศักยภาพของครูในการเป็นผู้จัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กด้วยเครื่องมือที่เหมาะสมกว่าการสอนดั้งเดิม โดยแนวทางปฏิบัติของมายาจะให้ความสำคัญกับการกระจายอำนาจทางการศึกษา คือ การจัดทำหลักสูตรท้องถิ่น เป็นส่วนหนึ่งของการเสริมพลังอำนาจ (Empowerment) และสะท้อนให้เห็นว่าหน่วยการเรียนรู้นั้นทำได้หลากหลายรูปแบบ ครูจะมีอำนาจในการกำหนดหลักสูตรการศึกษา และสามารถจัดทำหลักสูตรของตนเองได้ เป็นการแก้ปัญหาที่ครูสอนตามหลักสูตรแกนกลางที่ไม่เอื้อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็ก ทั้งนี้มายาเล็งเห็นว่า เนื้อหาสาระของหลักสูตรการศึกษาเป็นเนื้อหาที่ดี แต่ขาดสิ่งสำคัญที่เรียกว่า กระบวนการ (Process) คือกระบวนการทางการละคอนซึ่งเป็นลักษณะของกระบวนการที่มีลักษณะแสดงออก (Expressive) หรือกระบวนการทางศิลปะอื่นๆ ที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์เพื่อนำไปสู่การสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ดีให้แก่เด็กได้ การฝึกอบรมครูเพื่อจัดทำหลักสูตรท้องถิ่นแรกของมายาเริ่มต้นตั้งแต่ปฐมวัย ซึ่งมายาให้ความสำคัญกับการพัฒนาเด็กตั้งแต่ปฐมวัย เพราะเด็กเล็กจำเป็นที่จะต้องได้รับการพัฒนาเช่นกัน มายาสามารถพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นร่วมกับครูขึ้นมาได้หลากหลายหลักสูตร ไม่ว่าจะเป็น หลักสูตรเด็กก้าวหน้า หลักสูตรเด็กอีสานสมองใส หลักสูตรเด็กเหนือสมองใส หลักสูตรเด็กเมืองใต้สมองใส และหลักสูตรเด็กถิ่นกลางสมองใส งานฝึกอบรมในระยนี้ มายามีบทบาทสำคัญอย่างมากในการพัฒนาการศึกษาของชาติ ทั้งในเรื่องของการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นและพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนร่วมกับหน่วยงานทางการศึกษาต่างๆ การฝึกอบรมของมายาจึงประสบความสำเร็จอย่างมาก มีการขยายผลสู่การปฏิบัติจริง และส่งผลถึงการปฏิรูปการศึกษาตามมา

นอกจากนี้มายายังมีการฝึกอบรมสำหรับเด็กและเยาวชน เป็นลักษณะการจัดกิจกรรมนันทนาการให้แก่เด็กและเยาวชน อีกทั้งยังเป็นเสมือนพื้นที่ที่มีการจัดสภาพแวดล้อม

ที่เหมาะสมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้แก่เด็ก โดยอาจจะจัดเป็นโครงการเพื่อฝึกอบรมทักษะในด้านการคิด และทักษะในการดำรงชีวิตให้แก่เด็ก มักจะออกมาในรูปแบบของค่ายพัฒนาต่างๆ ที่จัดในช่วงปิดภาคเรียน หรือวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ เป็นการส่งเสริมให้เด็กใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เด็กจะได้รับทั้งความสนุกสนานและสอดแทรกความรู้ที่สำคัญต่างๆ แนวคิดในการจัดค่ายของมายาจะเน้นการเรียนรู้แบบกระทำการ (Active learning) คือเด็กจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง โดยจะเน้นให้เด็กได้มีโอกาสในการพัฒนาทักษะการคิดของตน และมีโอกาสได้แสดงศักยภาพของตนเองเต็มที่ผ่านการแสดงออกทางกิจกรรมต่างๆ ประกอบกับเด็กจะเกิดการเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกทักษะการรับฟังและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันผ่านการทำกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งมายาจะมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ที่คอยช่วยเหลือระหว่างกระบวนการ

จากการศึกษาแนวคิดการใช้ศาสตร์ทางการละครเพื่อการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติ (Workshop) พบว่าเป็นการประยุกต์แนวคิดและกระบวนการทางการละครมาใช้ในการทำฝึกอบรมร่วมกับบุคคลอื่นๆ ที่ต้องมีความสัมพันธ์กับเด็ก เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าการทำงานเพื่อการพัฒนาของมายา ไม่เพียงให้ความสำคัญกับบุคคลที่ได้รับประโยชน์ คือเด็กและเยาวชนเท่านั้น แต่ยังให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคคลที่อยู่แวดล้อมรอบตัวเด็กด้วย กล่าวคือ มายาเป็นกลุ่มละครที่ทำงานเพื่อการพัฒนาอย่างแท้จริง ที่ไม่เพียงมุ่งพัฒนาตัวบุคคลที่ได้รับประโยชน์ คือเด็กและเยาวชน แต่ยังพัฒนาถึงความยั่งยืนของระบบที่จะเอื้อประโยชน์ต่อผู้ได้รับด้วย

3. แนวคิดการใช้ศาสตร์ทางการละครเวที

มายาหันมาสร้างสรรค์ผลงานประเภทละครเวที โดยถือเป็นโอกาสในการที่จะได้ทดลองศิลปะร่วมสมัย เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับงานในชุมชน ประเภทงานละครเวทีที่มายาให้ความสนใจ คือ ละครทดลอง (Experimental Theatre) มายาเริ่มจากการจัดแสดงละครตามโรงละครต่างๆ มีทั้งโครงการละครทดลองสำหรับเด็กและเยาวชน และละครสำหรับผู้ใหญ่ ที่เน้นเนื้อหาที่หนักหน่วงทางปรัชญา มากกว่าการละครแนวประชานิยม โดยมายามักจะไม่เลือกบทละครที่มีมาอยู่ก่อนแล้ว แต่จะนำเรื่องราวที่ดัดแปลงมาจากหนังสือเรื่องสั้น หรือวรรณกรรมต่างๆ มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์บทละครขึ้นมาใหม่ เป็นการเปิดโอกาสให้ตนได้คิดอย่างสร้างสรรค์ และเสนอมุมมองทางเลือกในแบบของมายาเอง รวมทั้งได้ทดลองค้นหาวิธีการนำเสนอรูปแบบใหม่

ต่อมาในปี พ.ศ.2539 มายาได้จัดตั้งโรงละครมายาบ็อก (MAYABOX) ขึ้น โรงละคร

เล็กในรูปแบบ Black box theatre แห่งแรกของประเทศไทย เป็นห้องขนาด 5 เมตร x 11 เมตร มีทั้งหมด 2 ชั้น ตั้งอยู่ที่ซอยลาดพร้าว 71 ไม่มีที่นั่งถาวร และสามารถรองรับผู้ชมได้ประมาณ 40-70 คน เพื่อจัดแสดงละครทดลองประเภทต่างๆ จากแนวคิดที่ว่าละครสามารถจัดแสดงที่ไหนก็ได้ ไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นเฉพาะในโรงละครขนาดใหญ่ที่มีราคาแพง คณะละครควรหันมาให้ความสนใจกับสารที่ต้องการจะสื่อและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มากกว่าสิ่งใด โดยลักษณะละครทดลองของมายาจะไม่เน้นการทำละครเพื่อให้คนเชื่อ หรือรู้สึกปลอดภัยไปกับสิ่งที่เห็น แต่เน้นให้ผู้ชมได้สนุกกับการคิด วิพากษ์วิจารณ์ความคิดที่นำเสนอออกมา กล่าวคือ ละครเป็นเพียงสื่อหนึ่งที่ทำให้ผู้คนมาพบกัน และได้แสดงความคิดเห็นกับสิ่งที่พบเจอ ทั้งนี้โรงละครมายาบ็อกมีการจัดแสดงละครหลายรูปแบบ เหมาะกับหลากหลายกลุ่มเป้าหมาย ทั้งละครสำหรับผู้ใหญ่โดยเฉพาะ ละครสำหรับเด็กและเยาวชน ละครสำหรับผู้ชมทั่วไป และละครสำหรับครอบครัว

ปัจจุบันมายาได้จัดตั้งโรงละครสำหรับเด็กและเยาวชนแห่งแรกในประเทศไทย ขึ้น คือ โรงละครมายาฤทธิ์ ในปี พ.ศ.2558 โดยมายาเล็งเห็นว่าสิ่งที่จะทำให้เด็กเกิดการเปลี่ยนแปลงได้โดยตรง เด็กจะต้องอยู่ในละครที่มีการจำกัดสิ่งแวดล้อมอย่างยาวนานพอสมควร คือ เด็กควรอยู่ในโรงละคร (Theatre) ซึ่งโรงละครสำหรับเด็กนั้นมีความแตกต่างจากการชมละครเวทีในชุมชน เนื่องจากละครเวทีเป็นการสร้างเครือข่าย เพื่อสร้างความเคลื่อนไหวทางสังคม (Social Mobilization) ที่ไม่ได้ส่งผลเป็นปัจเจกบุคคล เด็กที่จะเกิดการเรียนรู้และตกผลึกความคิดได้อย่างแท้จริง จึงจะต้องเป็นเด็กที่มีสมาธิอย่างสูงในการชมละครที่อยู่ในสถานที่ที่เป็นพื้นที่เปิด แต่หากเด็กที่อยู่ในโรงละครที่เป็นสถานที่ปิด มีการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้จะทำให้เด็กมีสมาธิในการรับชมประสบการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นตรงหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดตั้งโรงละครมายาฤทธิ์ของมายานั้นอยู่ภายใต้หลักคิดที่ว่า “นาฏการคือปัญญา” คือ การใช้ละครเพื่อเป็นเครื่องมือทางปัญญาที่จะเข้าไปช่วยพัฒนาความรู้ ความเข้าใจในตัวบุคคล โดยการจัดแสดงละครที่โรงละครมายาฤทธิ์จะตั้งอยู่บนพื้นฐานของประเด็น “การตระหนักรู้คุณค่าในตนเอง” มายาจึงออกแบบประสบการณ์และสภาพแวดล้อมในโรงละครมายาฤทธิ์ ทั้งการจัดที่นั่งให้เด็กทุกคนได้มีที่นั่งของตนเอง การเปิดโอกาสให้เด็กได้เป็นส่วนหนึ่งในการตัดสินใจต่างๆ ในละคร และเปิดโอกาสให้เด็กได้ตอบโต้กับการแสดง เพื่อให้เด็กรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมในการชมละคร และยังสอดแทรกกระบวนการ Self-empowerment ผ่านบทละคร

ผลงานละครเวทีของมายานี้มีความเป็นเอกลักษณ์ด้วยกลวิธีการแสดงที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์ และน่าสนใจ และเป็นละครที่นอกจากให้ความสนุก ให้แง่คิดแก่ผู้ชม และยังเป็นการสร้างสรรค์ผลงานละครที่มอบประโยชน์ให้แก่สังคม จากการศึกษาแนวคิดการ

ใช้ศาสตร์ทางการละครคนเวที พบว่าการจัดตั้งโรงละครของมายา ทั้งโรงละครคนมายาบ็อก โรงละครทางเลือกที่จัดแสดงละครทดลองประเภทต่างๆ และโรงละครคนมายาฤทธิ์ โรงละครสำหรับเด็กและเยาวชน เป็นการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ที่สะท้อนให้เห็นว่ามายา ให้ความสำคัญกับการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ที่จะช่วยบ่มเพาะหรือส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ให้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยมายายังคงคำนึงถึงแนวคิดในการใช้ละครเพื่อเป็นเครื่องมือในการทำงานพัฒนาดังแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

รูปแบบทางการละครของสถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา)

จากการศึกษารูปแบบทางการละครของสถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา) โดยแบ่งตามศาสตร์ทางการละคร จะแบ่งได้เป็น 2 ประเภทหลักๆ ได้แก่ รูปแบบละครปาฐนาฏ (Story theatre) เป็นลักษณะของงานละครประเภท Theatre ที่มุ่งเน้นผลงานละคร (Product) และ EAP (Experiential Activities planner) หรือแผนการออกแบบประสบการณ์ เป็นลักษณะงานละครประเภท Drama คือการใช้กระบวนการทางการละคร (Drama Process)

1. Story Theatre หรือ ละครปาฐนาฏ

ลักษณะของงานประเภท Theatre ของมายา คือ รูปแบบละครปาฐนาฏ (Story theatre) เป็นเทคนิคการละครที่มาจากทฤษฎีการนำเสนอและพัฒนาขึ้นมาในแบบของมายา โดยละครปาฐนาฏคือรูปแบบการแสดงอย่างหนึ่งที่นักแสดงจะต้องสวมบทบาทเป็นทั้งผู้เล่าเรื่อง (Narrator) และตัวละคร (Character) สลับกันไปมา นักแสดงคนหนึ่งอาจจะเป็นตัวละครคนเดียวหรือหลายตัวก็ได้ แต่จะยังคงเป็นผู้เล่าเรื่องด้วย นักแสดงจึงจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงบุคลิกและท่าทางอย่างฉับพลัน และมีการกลายเป็น (Transformation) บทบาทต่างๆ โดยนักแสดงอาจจะเป็นทั้งฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) หรือสิ่งแวดล้อมในเรื่อง (Environment) ด้วยการแสดงการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบการเล่าเรื่องเพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพเรื่องราวมากขึ้น กล่าวโดยสรุปคือ ละครปาฐนาฏนั้น นักแสดงจะต้องเป็นทั้งผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ตัวละคร (Character) และสิ่งแวดล้อม (Environment) โดยอาศัยการแปรสภาพการกลายเป็น บทบาทต่างๆ (Transformation) ด้วยลักษณะละครของมายาประเภทนี้จึงมักจะไม่นับความสมจริง (Realistic) ของทั้งตัวละคร ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก (Props)

มายามักจะนำเทคนิค Object theatre เป็นเทคนิคที่ใช้ประโยชน์จากวัตถุต่างๆ ที่ไม่ได้ผ่านการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง แทนการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่ออกแบบมาเป็นพิเศษเพื่อการแสดง มาร่วมในการแสดงด้วย โดยการเลือกอุปกรณ์ที่นำมาใช้ของมายาจะมีการ

เลือกสรรมาอย่างดี และมีความสร้างสรรค์สูง เพื่อเพิ่มคุณภาพที่จะสามารถช่วยในการแสดงให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และก่อให้เกิดความสวยงามของภาพ (Visual) ที่ปรากฏบนการแสดงโดยองค์รวม ด้วยเทคนิคที่โดดเด่นเช่นนี้ ผลงานละครของมายาจึงมีความเป็นเอกลักษณ์มากกว่ากลุ่มละครอื่นๆ สามารถทำให้ผู้ชมประทับใจ และชื่นชอบทั้งเด็กและผู้ใหญ่ อีกทั้งด้วยเทคนิคและรูปแบบทางการละครของมายาเช่นนี้ มีความแตกต่างจากการใช้ฉากและอุปกรณ์ที่จัดทำขึ้นมาสำเร็จรูปเพื่อการแสดงโดยตรง เป็นเทคนิคที่ต้องใช้การแปรสภาพกลายเป็นบทบาทหรือสิ่งต่างๆ จึงกล่าวได้ว่าเป็นเทคนิคที่ไม่เพียงแค่ส่งเสริมให้ผู้ชมได้รับความสนุกสนาน ตื่นตาตื่นใจ และพึงพอใจกับการแสดงเท่านั้น แต่ยังช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมได้ใช้ทักษะการจินตนาการ และการคิดต่างๆ คิดอย่างสร้างสรรค์ ระหว่างการชมการแสดงอีกด้วย

2. EAP (Experiential Activities Planner) หรือแผนการออกแบบประสบการณ์

จากประสบการณ์การจัดฝึกอบรมของมายา ทำให้มายาสามารถสังเคราะห์แผนกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นเครื่องมือในการทำฝึกอบรม คือ แผนการออกแบบประสบการณ์ 6 ขั้นตอน หรือ EAP ซึ่งอยู่ในรูปแบบทางการละครของการใช้กระบวนการทางละคร (Drama process) EAP เป็นแผนการฝึกอบรมที่มายาพัฒนาขึ้นมาจากเสียงสะท้อนของครูจากการทำฝึกอบรมในโครงการเด็กอีสานสมองใส และนำมาดำเนินงานในการจัดฝึกอบรมเพื่อทำหลักสูตรท้องถิ่นและปฏิรูปการเรียนรู้ของครูในโครงการนั้น โดย EAP พัฒนาขึ้นเพื่อช่วยให้ครูสามารถออกแบบจัดทำหน่วยการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และมองเห็นช่องทางในการปรับปรุงวิธีการสอนของตน กระบวนการ EAP นี้เป็นแผนการเรียนรู้ที่เน้นการเชื่อมโยงชีวิตเข้ากับหน่วยการเรียนรู้ ช่วยกระตุ้นทักษะการคิดให้แก่ผู้ฝึกอบรม ช่วยกระตุ้นให้ผู้เข้าฝึกอบรมสามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง เป็นแนวทางการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

EAP มีทั้งหมด 6 ขั้นตอน พัฒนามาจากลำดับการสอนของครูที่ใช้อยู่เดิม 3 ขั้นตอน คือ บทนำ เนื้อหา บทสรุป โดย EAP จะช่วยคลี่คลายขั้นตอนเนื้อหาให้เห็นเป็น 4 ขั้นตอนชัดเจน (EAP ขั้นที่ 2-5) และจะเน้นการเพิ่มความสนุกสนาน กระหายใฝ่รู้ (EAP ขั้นที่ 1) คลี่คลายความเชื่อมโยงระหว่างสาระการเรียนรู้กับความเป็นจริงในชีวิตของผู้เรียน (EAP ขั้นที่ 6) โดยสันติ จิตระจินดา (2548) ได้ให้ความหมายในแต่ละขั้นตอนไว้ว่า

ขั้นตอนที่ 1 อุ่นเครื่อง (Warm-up) เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่มีลักษณะผ่อนคลาย มั่นคงปลอดภัย และสนุกสนาน เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เข้าร่วม และสร้างแรงจูงใจการเรียนรู้ โดยอาจจะใช้เกม เพลง หรือกิจกรรมเล่นต่างๆ เพื่อเป็นการ

แนะเข้าสู่ประเด็นกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 แนะนำปัญหา/โจทย์ (Problem Identification) หลังจากผู้เรียนมีความพร้อมแล้ว ผู้อำนวยการเรียนรู้จะนำเสนอปัญหาหรือโจทย์ให้ผู้เรียนด้วยความสร้างสรรค์ โดยอาจจะใช้เทคนิคการใช้คำถามปลายเปิด หรือเป็นการสื่อสารที่เหมาะสมและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย และโจทย์จะต้องก่อให้เกิดความสะเทือนใจ (Emotion) และก่อให้เกิดมโนภาพ (Conception)

ขั้นตอนที่ 3 ไตร่ตรองทางแก่เฉพาะตน (Individual Exploration) กิจกรรมในขั้นตอนนี้ จะเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ภายในบุคคล โดยนำโจทย์/ปัญหาในขั้นที่ 2 มาเป็นตัวป้อน (Input) ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการคิดค้นหาทางออกให้แก่ปัญหาจากมุมมองของตน (Point of view) ซึ่งจะมีความแตกต่างกันไปตามแต่ปัจเจกบุคคล และจะต้องสื่อสารประมวลผล (Output) ออกมาเป็นชิ้นงานในลักษณะต่างๆ

ขั้นตอนที่ 4 ระดมสมองทางออกโดยกลุ่ม (Group Work) หลังจากผู้เรียนได้มีโอกาสตรวจสอบความคิดของตนและประมวลผลออกมาเป็นชิ้นงานในขั้นก่อนหน้า ผู้อำนวยการเรียนรู้จะนำชิ้นงานเหล่านั้นมาเป็นตัวป้อน ให้สมาชิกในกลุ่มได้ระดมสมอง อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพื่อพัฒนาข้อสรุปที่ใช้เป็นทางออกในการแก้ปัญหาาร่วมกัน

ขั้นตอนที่ 5 สื่อสารทางออก (Communication) เป็นกิจกรรมเพื่อฝึกการตัดสินใจเสนอความคิดเห็น และพัฒนาทักษะการวิพากษ์วิจารณ์ โดยสมาชิกในกลุ่มจะต้องสื่อสารข้อสรุปที่ได้จากกลุ่มออกมาเป็นชิ้นงานและนำเสนอ อาจจะเป็นการแสดงออกทางศิลปะต่างๆ เช่น วาดภาพ การแสดง หรือการใช้สื่อต่างๆ ซึ่งในการนำเสนอผู้นำเสนอจะต้องเปิดกว้างทางความคิด เพื่อรับฟังคำประเมินหรือข้อเสนอแนะจากบุคคลอื่นๆ และนำไปพัฒนาเพื่อหาข้อสรุปหาทางเลือกที่เหมาะสม

ขั้นตอนที่ 6 ถอดรหัสปรับใช้ (Debriefing) เป็นกิจกรรมเพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง โดยหลังจากขั้นตอนนี้ก่อนหน้า ผู้อำนวยการเรียนรู้จะมีการชวนพูดคุยเพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสำรวจความรู้สึกของผู้เรียน ความระลึกได้ หรือความเข้าใจในทางเลือกต่างๆ อาจจะเป็นการสอบถามเปรียบเทียบความรู้ก่อน-หลังเข้าร่วมกระบวนการ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการในการเรียนรู้ของตน ที่ก่อให้เกิดข้อสรุปในการเรียนรู้ใหม่ๆ และช่วยให้ผู้เรียนค้นพบแนวทางในการนำความรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติที่ได้จากการเรียนรู้ ไปประยุกต์และปรับใช้ต่อในชีวิตประจำวัน

การเรียนรู้แบบกลวิธี EAP ผู้อำนวยการเรียนรู้จะไม่ได้เป็นคนบอกความรู้ทั้งหมด แต่จะใช้การจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ ตรวจสอบความคิดเห็นที่เกิดขึ้นภายในตนเอง EAP จึงเป็นรูปแบบที่มีการวางกระบวนการมาแล้วเป็นอย่างดี เป็นลำดับขั้นตอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปที่ละขั้นตอนอย่างชัดเจน มองเห็นลำดับขั้นตอน

กระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ และมีความเชื่อมโยงกันในแต่ละขั้นตอน ผู้เรียนจะสามารถเข้าใจและตระหนักรู้ในประเด็นต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการศึกษาพบว่า แผนการออกแบบประสบการณ์ EAP นี้เอง เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ที่มุ่งเน้นพัฒนาผู้เข้าร่วมกระบวนการเป็นศูนย์กลาง และสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child Center Learning)

การประยุกต์ใช้ศาสตร์ทางการละคอนเพื่อสร้างองค์ความรู้และการพัฒนาของสถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา)

จากการศึกษาการประยุกต์ใช้ศาสตร์ทางการละคอนของสถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา) พบว่า ในหลายโครงการใหญ่ๆ ของมายาที่ส่งผลกระทบในระดับการชี้แนะทางนโยบาย อย่างเช่น โครงการเด็กไทยรู้ทัน โครงการอยู่กับสันติ มายาใช้แนวทางการในออกแบบภายใต้แนวคิดการสื่อสารเพื่อการพัฒนา (Development Communication) ประกอบกับการใช้โมเดลในการออกแบบตามกลยุทธ์การสื่อสารเพื่อการพัฒนา (Development Communication Strategy)

หลักการพัฒนามายาที่ออกแบบภายใต้แนวคิดการสื่อสารเพื่อการพัฒนา จะคำนึงถึงการพัฒนาที่ยั่งยืนอย่างเป็นองค์รวม กล่าวคือ การพัฒนาจะเริ่มตั้งแต่ตัวบุคคลที่ได้รับประโยชน์ (Beneficiary) ในที่นี้คือ เด็กและเยาวชน โดยมายาจะใช้ละคอนเป็นเครื่องมือ อาจจะออกมาในรูปแบบของละคอนเรโนโรงเรียนหรือชุมชน ต่อมาคือการพัฒนาผู้ดูแลหรือผู้ดูแลล้อมที่จะให้บริการเด็ก (Caregiver) เริ่มจากบ้าน พ่อแม่หรือผู้ปกครองจะต้องมีความรับผิดชอบในการอบรม เลี้ยงดูเด็กให้เจริญเติบโตสมวัย และมีพัฒนาการครบทุกด้าน (Parent Education) ส่วนถัดมาคือโรงเรียน จะต้องมีการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ มีการปฏิรูปการศึกษา (Education Reform) และชุมชน โดยชุมชนจะต้องมองว่าเด็กคือสมบัติของชุมชน จึงจะต้องมีการจัดตั้งองค์กรท้องถิ่น หรือจะต้องมีนโยบายด้านการพัฒนาเด็กของชุมชน อาจจะออกมาในรูปแบบของกรรมการชุมชน หรือเครือข่ายดูแลศูนย์เด็กเล็ก สุดท้ายคือสังคม จะต้องมียุทธศาสตร์ ในการดูแล (Advocacy) พัฒนาเด็กและเยาวชน โดยหลักการแบบภายใต้แนวคิดการสื่อสารเพื่อการพัฒนาของมายา จะใช้โมเดลการออกแบบตามกลยุทธ์การสื่อสารเพื่อการพัฒนาที่มีองค์ประกอบหลักทั้งหมด 3 ส่วนร่วมด้วย คือ ชุดการสื่อสาร (Programme Communication) การขับเคลื่อนพลังสังคม (Social Mobilization) และการชี้แนะทางนโยบาย (Advocacy)

1. ชุดการสื่อสาร (Programme Communication)

ชุดการสื่อสาร หมายถึง การสื่อสารที่ออกแบบบรรยายเรื่องมาเป็นชุด ซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานของการวิจัย เพื่อปลูกให้คนเห็นถึงประเด็นปัญหา และอยากที่จะมีทางออก อาจจะเป็นการสื่อสารเพียงครั้งเดียวหรือหลายครั้ง เพื่อเตรียมความรู้ และให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่กลุ่มเป้าหมาย โดยชุดการสื่อสารจะมีการออกแบบการวางการสื่อสารอย่างเป็นโครงสร้าง เป็นขั้นตอน และมีระบบ เพื่อหวังให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับกลุ่มเป้าหมาย และให้กลุ่มเป้าหมายได้รับรู้ถึงประเด็นปัญหาอย่างเป็นภาพรวม ซึ่งมามีการประยุกต์ใช้ละครคอนเพื่อการศึกษา หรือ TIE (Theatre In Education) มาใช้ร่วมในโปรแกรมชุดการสื่อสารด้วย

อย่างไรก็ดี มามีการตีความหมายของละครคอนเพื่อการศึกษา หรือ TIE (Theatre In Education) ได้หลากหลายมากกว่าการตีความตามประเพณีนิยมในประเทศอังกฤษ ที่หมายถึง การจัดแสดงละครคอนเรในพื้นที่โรงเรียน ในรูปแบบกระบวนการให้การศึกษา โดยจากการศึกษาลักษณะของละครคอนเพื่อการศึกษา ของมามา เริ่มพิจารณาได้จากละครคอนเรในชุมชนของมามา ซึ่งมีลักษณะเป็นละครคอนประเภทละครคอนชุมชน (Community theatre) หากการตีความในประเทศไทย จะหมายถึงลักษณะการจัดแสดงละครคอนโดยคณะละครคอนเรเพื่อมุ่งให้ความรู้ ความเข้าใจแก่ผู้คนตามชุมชนต่างๆ ซึ่งการตีความความในลักษณะนี้จะมี ความคาบเกี่ยวกับความหมายของละครคอนเพื่อการศึกษาที่ดีความตามประเพณีเดิม เพราะฉะนั้นละครคอนเรในชุมชนของมามาที่มีรูปแบบเป็นการให้กระบวนการศึกษาแก่ผู้คนในชุมชน จึงกล่าวได้ว่าเป็นลักษณะของละครคอนเพื่อการศึกษาที่มีการปรับเปลี่ยนสภาพพื้นที่การแสดง จากโรงเรียนมาเป็นชุมชนแทน การใช้ละครคอนเพื่อการศึกษาของมามาในลักษณะนี้จึงอยู่ในรูปแบบของ Non-formal Education หรือเรียกว่า การศึกษานอกระบบ ที่เป็นการจัดกิจกรรมเรียนรู้นอกกรอบของการจัดการศึกษาในระบบโรงเรียนปกติ ประกอบกับรูปแบบของละครคอนเพื่อการศึกษาจะเป็นละครคอนที่ผู้ชมจะต้องเกิดการเรียนรู้จากผลงานละครคอน และในขณะเดียวกันละครคอนจะต้องมีลักษณะของการสอน (Didactic) ร่วมด้วย คณะละครคอนจึงจะต้องมีการวางแผนกระบวนการล่วงหน้าก่อนเข้าไปจัดแสดง ซึ่งละครคอนในโครงการต่างๆ ของมามา จะมีการวางแผนกระบวนการล่วงหน้าที่จะเกิดขึ้น มีการจัดกิจกรรมเสริมหลังการชมละครคอน เพื่อให้เกิดการอภิปรายต่อในสาระต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบของละครคอนเพื่อการศึกษาตามประเพณีนิยม จากที่กล่าวมานี้จึงจะสามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่าละครคอนเรในชุมชนของมามาจัดเป็นรูปแบบของละครคอนเพื่อการศึกษา

2. การขับเคลื่อนพลังสังคม (Social Mobilization)

การขับเคลื่อนพลังสังคม หมายถึง กระบวนการขับเคลื่อนทางสังคมที่เป็นความ

ต้องการที่มีจุดประสงค์เพื่อการพัฒนา โดยจะเน้นกระบวนการมีส่วนร่วมเป็นสำคัญที่จะก่อให้เกิดความเข้มแข็งและนำไปสู่ความสำเร็จที่ยั่งยืน กระบวนการในขั้นนี้จึงออกมาในรูปแบบของการฝึกอบรม เพราะเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมเกิดการมีส่วนร่วมและเกิดความรู้สึกร่วมไปกับประเด็นที่เกิดขึ้น ซึ่งการฝึกอบรมของมายาจะเป็นการฝึกอบรมในรูปแบบของการประยุกต์ใช้กระบวนการทางการละคร โดยอาจจะไม่สามารถระบุได้ตายตัวว่ากระบวนการที่มายานำมาใช้ นั้น เป็นลักษณะของละครประเภท ละครในการศึกษา (Drama In Education หรือ DIE) หรือ ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) อย่างเต็มรูปแบบเหมือนการใช้ละครเพื่อการศึกษา (TIE) ในขั้นตอนชุดการสื่อสาร (Programme Communication) เนื่องด้วยเงื่อนไขและเป้าหมายของละครดังกล่าว จะต้องเกิดการแสดงละครในตอนท้ายของกระบวนการ กล่าวคือ ผู้ร่วมกิจกรรมจะได้เรียนรู้ไปที่ละขั้นตอนผ่านกระบวนการละครที่มีการกำหนดไว้แล้ว เพื่อพัฒนาไปสู่การแสดงอย่างเต็มรูปแบบ แต่เนื่องจากในโครงการต่างๆ ของมายาไม่ได้เกิดการเล่นละครในตอนท้ายกระบวนการทุกโครงการ เพราะฉะนั้น ในขั้นตอนของการขับเคลื่อนทางสังคม จึงเป็นเพียงการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของกระบวนการทางการละครต่างๆ (Drama process) มาใช้ร่วมในการฝึกอบรมเท่านั้น

3. การชี้แนะทางนโยบาย (Advocacy)

การชี้แนะทางนโยบาย หมายถึง การผลักดันนโยบายระดับชาติ เพื่อให้ได้มาซึ่งนโยบายทางการเมือง และการยอมรับจากผู้นำทางสังคม และหาสรุปสำหรับแผนการพัฒนา เป็นการเตรียมพร้อมให้การสื่อสารเพื่อพัฒนานี้เป็นที่ยอมรับในสังคม โดยการชี้แนะทางนโยบายไม่ใช่เรื่องที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ผู้บริหารหรือผู้มีอำนาจไม่จำเป็นต้องเข้าใจประเด็นที่เกิดขึ้นทั้งหมด และไม่จำเป็นต้องรู้สึกมีส่วนร่วมกับประเด็นเหล่านั้น ฉะนั้นการจะผลักดันทางนโยบายใดๆ จึงจำเป็นที่จะต้องมีการวางแผนการผลักดันที่มีการวางแผนมาอย่างละเอียดและเตรียมการอย่างดี เพื่อให้โน้มนำนโยบายนั้นประสบความสำเร็จ และเนื่องด้วยการชี้แนะทางนโยบายไม่ใช่เรื่องของการศึกษา จึงมีความแตกต่างจาก 2 ขั้นตอนก่อนหน้านี้ การประยุกต์ใช้ละครจึงอาจจะไม่ปรากฏชัดเจนในขั้นตอนนี้ แต่ถึงอย่างไรการชี้แนะทางนโยบายอาจจะใช้ลักษณะของละครร่วมได้ คือ การหาปมขัดแย้ง (Conflict) ของประเด็นนั้น เป็นการให้เหตุการณ์ต่างๆ ที่ก่อให้เกิดความสะเทือนใจ (Drama) เป็นการสร้างการกดดันรูปแบบต่างๆ เพื่อให้เกิดการต่อรองและให้ได้มาซึ่งนโยบาย

การจำแนกประเภทการประยุกต์ใช้ศาสตร์ทางการละคอนในแต่ละองค์ประกอบของ กลยุทธ์การสื่อสารเพื่อการพัฒนา (Development Communication Strategy) ทั้ง 3 องค์ ประกอบนี้ ทำให้เข้าใจถึงกระบวนการทำงาน แนวคิด และวิธีการทำงานในแต่ละช่วง ว่าจะ มีการใช้กระบวนการบางอย่างที่ค่อนข้างเฉพาะเจาะจง โดยในองค์ประกอบหนึ่งอาจจะไม่ได้ มีการใช้กระบวนการทางการละคอนใดกระบวนการหนึ่งเพียงอย่างเดียว เช่น ในขั้นตอนของ ชุดการสื่อสาร (Programme Communication) อาจจะได้มีเพียงการประยุกต์ใช้ละคอน เพื่อการศึกษา (TIE) แต่อาจมีการใช้กระบวนการทางการละคอนอื่นๆ ร่วมด้วย หรือใน ขั้นตอนของการขับเคลื่อนพลังสังคม (Social Mobilization) อาจจะได้มีเพียงการประยุกต์ ใช้กระบวนการทางการละคอนเพียงอย่างเดียว แต่อาจมีการใช้ลักษณะของละคอนประเภท อื่นๆ เช่น ละคอนเร่ ละคอนเพื่อการศึกษา หรืองานละคอนเวทีร่วมด้วย เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ มีประสิทธิผลมากที่สุด

สรุป

แนวคิดของคณะละคอนเร่สำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศไทยนั้นแม้ว่าจะได้รับ แนวคิดมาจากต่างประเทศ และเริ่มเผยแพร่เข้ามาในช่วงความผันผวนทางการเมืองนั้น แต่ ด้วยจิตวิญญาณของคนกลุ่มหนึ่งที่ต้องการนำความบันเทิงอันมีสาระและประสบการณ์ใหม่ๆ เพื่อแบ่งปันแก่เยาวชนที่ด้อยโอกาส ทำให้เกิดคณะละคอนอาสาสมัครเพื่อเยาวชนขึ้น กล่าว ได้ว่า สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา หรือมายา เป็นคณะละคอนเร่ระดับวิชาชีพคณะ เดียวในประเทศไทย ที่นำเสนอละคอนเพื่อการศึกษาสำหรับเด็กและเยาวชนในชุมชนต่างๆ ทั่วประเทศอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องที่สุดเป็นเวลากว่า 39 ปี (2524-2563) โดยตลอด ระยะเวลาที่ผ่านมา มายาได้มีการพัฒนาตัวเองอย่างต่อเนื่องทั้งการพัฒนาทางด้านเทคนิค การนำเสนอละคอนในรูปแบบต่างๆ การปรับแนวคิด และวิธีการสร้างสรรค์งานของตนให้ เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังพัฒนาเป็นผู้ฝึกอบรมด้านการใช้ละคอนเป็นสื่อการ เรียนการสอน ส่งผลให้มายามีบทบาทอย่างชัดเจนในการฝึกอบรมเรื่องสื่อในการเรียนการ สอน จนกระทั่งกล่าวแบบกว้างๆ ได้ว่า มีครูประจำการไม่น้อยกว่าร้อยละ 10 ที่เคยผ่านการ ฝึกอบรมของมายาอย่างน้อยหนึ่งครั้ง นอกจากนี้มายายังมีการพัฒนาองค์กรของกลุ่มละคอน ให้มีความมั่นคง แม้ในระยะแรกของการตั้งกลุ่มนั้นจะประสบปัญหาด้านเงินทุนสนับสนุน จึง ได้มีการจัดการองค์กรเสนอโครงการเพื่อรับเงินทุนจากต่างประเทศและในประเทศ ต่อมา มายาได้ปรับรูปแบบขององค์กรเป็นกลุ่มละคอนที่ไม่เน้นผลกำไร เป็นคณะละคอนที่มีองค์กร

บริหารชัดเจน มีกลุ่มผู้ทำงานตั้งแต่สมัยบุกเบิกทำให้มีการสืบทอดความรู้และประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง มายาจึงประสบความสำเร็จในด้านการผลิต และสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ ได้อย่างมีคุณภาพเสมอมา นอกจากนี้มายายังมีทิศทางหรือนโยบายที่ชัดเจนเป็นของตนเอง อีกทั้งมีมุมมองการสร้างสรรคงานจากโลกทัศน์ของเด็ก นำมาสร้างงานของตนเองเพื่อกระตุ้นความคิด การวิพากษ์วิจารณ์ต่อสิ่งรอบตัวในชุมชน เพื่อให้เด็กมีความรู้ และสามารถเลือกไตร่ตรองทางเลือกให้แก่ตนได้ การที่มายาได้หันมาสร้างสรรค์ผลงานในโรงละครคอนมากขึ้น ทั้งละครสำหรับเด็กและเยาวชน และละครสำหรับผู้ชมทั่วไป รวมทั้งมีการจัดตั้งโรงละครคอนของตนเองขึ้นมา เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงภาพการเจริญเติบโตของกลุ่มละครคอนมายาอย่างต่อเนื่อง ด้วยวิสัยทัศน์อันก้าวไกลในการพัฒนาเด็กและเยาวชนของมายาที่ต้องการส่งเสริมให้เด็กสามารถเข้าถึงสื่อสร้างสรรค์ได้อย่างง่ายซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของโลกในคริสต์ศตวรรษที่ 21 ที่กำลังเปลี่ยนแปลงไป

จากการศึกษาประวัติศาสตร์ พัฒนาการทางความคิด และรูปแบบทางการละครคอนของสถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา) นี้เองสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดและกระบวนการการทำงานของมายาในแต่ละช่วง รูปแบบทางการละครคอนต่างๆ ที่กลุ่มละครคอนนำมาใช้ กระทั่งการประยุกต์ใช้ศาสตร์ทางการละคร ทั้งลักษณะของละครเพื่อการศึกษา (TIE) และกระบวนการทางการละครคอน (Drama Process) นั้น เป็นการทำงานที่ครอบคลุมการพัฒนาตั้งแต่ตัวบุคคล และพัฒนาความยั่งยืนของระบบโครงสร้างที่จะเอื้ออำนวยต่อการพัฒนาตัวบุคคลด้วย มายาจึงเป็นกลุ่มที่ทำงานด้านการพัฒนาอย่างแท้จริง โดยมีเป้าหมายที่สำคัญที่สุด คือ “การทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทิศทางที่พึงประสงค์” ฉะนั้นสิ่งที่มายาต้องการจะสื่อ คือ การสร้างความเปลี่ยนแปลงในกระบวนการเรียนรู้ มายาจึงผลิตผลงานเพื่อการพัฒนาออกอย่างต่อเนื่องร่วมกับสำนักงานทางการศึกษาต่างๆ ทั่วประเทศเป็นระยะเวลายาวนานเกือบสี่ทศวรรษ ณ วันนี้มายาเป็นสถาบันที่ได้รับการยอมรับจากองค์กรภาครัฐ และมีชื่อเสียงในระดับนานาชาติมากมาย กล่าวได้ว่า มายาเป็นสถาบันที่ประสบความสำเร็จในการทำงานเพื่อการพัฒนาอย่างมาก เป็นสถาบันที่มีความเข้มแข็งทั้งในด้านวิชาการ การจัดการกระบวนการ และการจัดการ โดยความสำเร็จที่เกิดขึ้นนี้อาจจะไม่ได้วัดจากความสำเร็จในเรื่องของเงินทอง แต่เป็นความสำเร็จที่เกิดขึ้นจากการได้พัฒนาบุคคล สร้างคน สร้างความคิด ให้แก่ประเทศและวงการการศึกษาไทยอย่างมากมาย

บรรณานุกรม

- กมลวรรณ บุญโพธิ์แก้ว. (2553). สื่อละครเวทีนอกกระแสกับการเคลื่อนไหวทางการเมืองและสังคม. *วารสารวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย*, 5 (2), 5-6. สืบค้นจาก http://jms.crru.ac.th/datas/MJ_26_2_2553_94_ExJournal.pdf.
- กันยณัฐ พรจันทร์ทอง และ ธนวรรณ พงษ์นิมิต. (2562). Mayarith : โรงละครสำหรับเด็กที่ผลักดัน หลากหลายประเด็นสังคมเพื่อคนดูทุกวัย. สืบค้นจาก <https://themomentum.co/mayarith-theater-bkk/>.
- ชัยวัฒน์ โลโซตินันท์. อดีตอาสาสมัคร สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา). สัมภาษณ์. 14 มกราคม 2563.
- ดวงแข บัวประโคน และคณะ. (2547). *การใช้สื่อละครเพื่อการพัฒนาชุมชนของกลุ่มละครมะขามป้อม : กรณีศึกษาจากพื้นที่ทำงานที่มีบริบทแตกต่างกัน 4 พื้นที่* (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ.
- ธารริน อุดุลยานนท์. (2559). มายาฤทธิ์ : แหวกม่านคุยกับผู้อยู่เบื้องหลังโรงละครสำหรับเด็กและเยาวชน แห่งแรกของไทย. สืบค้น จาก <https://adaymagazine.com/dialogue-20/>.
- ประภัศรจันทร์สถิตย์พร. (2560). อ่าน คิด เขียน เรียนละคร การพัฒนาศักยภาพการสื่อสารของเด็ก และเยาวชนด้วยศิลปะการละครเพื่อการพัฒนา. *วารสารนิเทศศาสตร์*, 35 (1), 67-69. สืบค้นจาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jcomm/article/view/158054/114461>.
- ปาริชาติ จิ่งวิวัฒนาภรณ์. (2547). *ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- พนิดา ฐานางกูร และคณะ. (2549). *นโยบายการส่งเสริมศิลปะการละครเพื่อการพัฒนาเยาวชน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พรรัตน์ ดำรุง. (2547). *การละครสำหรับเยาวชน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2557). *ละครประยุกต์ การใช้ละครเพื่อการพัฒนา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาสกร อินทุมาร. (2558). การละครเชิงชาติพันธุ์วรรณนากับการขยายพรมแดนของงานวิจัยทาง สังคมศาสตร์. *วารสารสังคมวิทยามานุษยวิทยา*, 34 (2), 131-136. สืบค้นจาก <https://socanth.tu.ac.th/wp-content/uploads/2018/02/JSA-34-2-pasakorn.pdf>.

รชนีกร ตรีฟ้าวัฒนา. (2562). *มายาฤทธิ์: โรงละครมีฤทธิ์ เสกให้เด็กดู ฟัง รู้สึก คิด ใช้ชีวิตอย่างเข้าใจ คนอื่น*. สืบค้นจาก <https://thepotential.org/2019/09/25/mayarit-theatre- interview/>.

เศกสันต์ วิชัยพล. อดีตอาสาสมัคร สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา). สัมภาษณ์. 3 มกราคม 2563.

สมศักดิ์ กัณหา. ผู้อำนวยการโครงการ สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา). สัมภาษณ์. 20 พฤศจิกายน 2562.

สันติ จิตระจินดา. ผู้อำนวยการทางศิลปะ สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา). สัมภาษณ์. 2 พฤศจิกายน 2562.

_____. ผู้อำนวยการทางศิลปะ สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา). สัมภาษณ์. 7 มีนาคม 2563.

_____. ผู้อำนวยการทางศิลปะ สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา). สัมภาษณ์. 21 มีนาคม 2563.

_____. ผู้อำนวยการทางศิลปะ สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา). สัมภาษณ์. 8 เมษายน 2563.

สันติ จิตระจินดา และ สมศักดิ์ กัณหา. (2540). *หลักสูตรเด็กก้าวหน้า* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: อาร์ พรินติ้ง.

_____. (2546). *หลักสูตรท้องถิ่น เด็กอีสานสมองใส*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.

_____. (2548). *เด็กไทยรู้ทันต่อต้านโฆษณาหลอกเด็ก*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.

02

>>

การศึกษาหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต (Production Manager) ให้เหมาะกับรูปแบบการจัดแสดงละครเวที ในประเทศไทย

Studying Responsibilities of Production Manager to fit The Model of Creating Theatre Production in Thailand

¹ Correspondanceauthor : duxz.pchr@gmail.com

* นิสิตระดับปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

** อาจารย์ประจำ ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา บทบาท หน้าที่ และรูปแบบการทำงานของผู้ควบคุมการผลิต (Production Manager) จาก ตำรา บทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นระบบที่ใช้จัดแสดงละครเวทีในต่างประเทศ ผู้วิจัยมองเห็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความแตกต่างทางด้านการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทยและต่างประเทศ โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้มีประสบการณ์ตรงทางด้านการบริหารจัดการละครเวทีในประเทศไทย เพื่อให้เข้าใจถึงระบบการจัดแสดงและรูปแบบการบริหารจัดการละครเวทีในประเทศไทย และผู้วิจัยได้ทดลองปฏิบัติหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตในโปรดักชันละครเพลงเรื่อง “Long Live Jit Poumisak ชุมชุมเรื่องเล่าวีรกรรมวีรชนปักษ์ใต้” ตามรูปแบบการจัดแสดงละครเวทีของต่างประเทศ โดยนำข้อมูลทั้งหมดมาเปรียบเทียบให้เห็นความต่างและปัจจัยที่ก่อให้เกิดความแตกต่างของหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต เพื่อใช้ในการสังเคราะห์ให้เกิดหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตที่เหมาะสมกับรูปแบบการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทย

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความแตกต่างของหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต คือ รูปแบบองค์กรที่จัดแสดงละครเวทีที่มีความหลากหลายและแตกต่างกัน ความเข้าใจในหน้าที่ของหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต และขาดความมั่นใจในผู้ที่รับหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต ผู้วิจัยพบว่าหน้าที่และรูปแบบการทำงานผู้ควบคุมการผลิตที่เหมาะสมกับการจัดแสดงละครในประเทศไทยควรมีทักษะและบทบาทหน้าที่ ได้แก่ การนำข้อมูลที่ได้รับการวางแผนไว้ไปควบคุม

การดำเนินให้เกิดขึ้น การนัดประชุมเพื่อสอบถามความคืบหน้า การควบคุมดูแลการติดตั้งและการรื้อถอน และความรู้ด้านความปลอดภัยในสถานที่การจัดแสดง

Abstract

This research studied the roles, duties, and working models of production manager from textbooks, academic articles, and related studies, which are based on theories and systems commonly used in foreign countries. As a result, I recognized the factors causing different models of management between theatres in Thailand and abroad. So, I interviewed experienced and skillful experts in theatre management to understand more about management models in Thailand. Moreover, as a method of collecting research data, I was in charge of production administering in a musical called “Long Live Jit Poumisak”, following the theories and systems commonly used in foreign countries. I had to follow research methodology, which is collecting data, comparing all factors which cause different practices, and synthesizing a suitable model for the role of production manager in theatre management in Thailand.

The research indicates 3 key factors causing dissimilar roles of production managers: (1) distinctive organization systems in each production; (2) different perceptions of the concept of production manager; and (3) lack of trust of knowledge and responsibility in the position of production manager. The researcher of this topic, realized that efficient working models and the proper roles of production managers are composed from these elements and skills: (1) actualizing well-thought-out work plans, both production schedule and budget plans of each department; (2) coordinating and setting up meetings to follow up the production progress; (3) controlling installing process and striking process; and (4) truly understanding safety regulations in all production areas.

คำสำคัญ : การบริหารจัดการละครเวที, ผู้ควบคุมการผลิต, ละครเวที
Keywords : Theatre Management, Production Manager, Theatre Play

บทนำ

ละครเวที เป็นศิลปะที่ประกอบด้วยศาสตร์อันหลากหลายและบุคลากรที่พร้อมด้วยทักษะเฉพาะด้าน ทุกหน้าที่ล้วนมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ละครเวทีเป็นอย่างมาก ฝ่ายบริหารจัดการจะต้องจัดประชุมร่วมกับผู้ร่วมโปรดักชันทุกฝ่าย เพื่อแจ้งให้ทราบถึงข้อกำหนดต่างๆ ร่วมกันวางแผนและกำหนดรูปแบบการทำงาน จัดตารางการทำงาน และเป็นผู้ที่คอยประสานรอยต่อของทุกฝ่ายในระหว่างการจัดเตรียมการแสดง จึงเห็นได้ว่า นอกเหนือจากฝ่ายกำกับการแสดงและนักแสดงซึ่งเป็นหัวใจของละครเวทีทุกๆ เรื่องแล้ว การบริหารจัดการละครเวทีที่เป็นระบบ ย่อมส่งผลต่อการจัดแสดงละครเวที

การจัดแสดงละครเวทีในต่างประเทศมีระบบการทำงานที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพ สิ่งหนึ่งที่ผู้วิจัยเห็นถึงความแตกต่างระหว่างการจัดแสดงละครเวทีในต่างประเทศและการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทย คือ หน้าที่ Production Manager หรือ ผู้ควบคุมการผลิต ที่มักจะขาดหายไปจากฝั่งหน้าที่ของฝ่ายบริหารจัดการสำหรับการจัดการแสดงละครเวทีในประเทศไทย

ซูโรมาน เวตยาภรณ์ (2541, น.34) ได้ให้ความหมายของหน้าที่ ผู้ควบคุมการผลิต หรือ Production Manager เอาไว้ว่า

“ผู้ควบคุมการผลิต คือ ผู้ที่มีความรอบรู้ในเรื่องศิลปะ (arts) งานฝีมือ (crafts) และงานด้านเทคนิค (techniques) ทุกแขนง และมีประสบการณ์ในการประมาณการและการประเมินผล ตลอดจนการวางแผนงานในทุกๆ ด้าน เป็นผู้ซึ่งมีความเข้าใจเรื่องระยะเวลา ความจำเป็นในการทำงาน ข้อกำหนดและหลักเกณฑ์ต่างๆ เข้าใจปัญหาต่างๆ ที่ซ่อนเร้นหรือที่แฝงอยู่ในทุกๆ ส่วนของงาน”

หน้าที่หลักของผู้ควบคุมการผลิต คือ การวางแผนการทำงานตลอดระยะเวลาการเตรียมการจัดการแสดงไปจนถึงขั้นตอนการรื้อถอนหลังจบการแสดง โดยพิจารณาจากประสบการณ์ของตนเองหรือสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อกำหนดระยะเวลาและวันส่งงานของแต่ละฝ่ายออกมาเป็นตารางแผนการทำงาน เพื่อให้ทุกหน้าที่และทุกลำดับการทำงานดำเนินต่อไปได้ตามตารางแผนการทำงานที่วางเอาไว้ ดังนั้น ผู้ควบคุมการผลิต จึงเป็นบุคคลที่มีความสำคัญมากต่อการดำเนินการจัดแสดงละครเวที ด้วยทักษะและประสบการณ์ของผู้ปฏิบัติหน้าที่นี้จะช่วยให้ฝ่ายบริหารจัดการมีทัศนะในการวางแผนที่กว้างไกล และสามารถวางแผนการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังถือได้ว่า ผู้ควบคุมการผลิตเป็นรอยต่อที่สำคัญ ทั้งในเชิงบุคคลและในเชิงขั้นตอนการทำงานระหว่าง ฝ่ายซ่อมการแสดง ฝ่ายออกแบบเพื่อการแสดง และฝ่ายผลิตชิ้นงานและติดตั้ง เพราะผู้ควบคุมการผลิตจะต้องมีความรอบรู้ในด้านศิลปะ งานฝีมือ และงานด้านเทคนิค จึงจะทำให้ในแต่ละขั้นตอนการทำงานของแต่ละฝ่าย โดยเฉพาะช่วงรอยต่อของแต่ละขั้นตอนดำเนินต่อไปได้โดยมีปัญหาค่าเสียหายเพิ่มเติมน้อยที่สุด นอกจากนี้

ผู้ควบคุมการผลิตเป็นผู้คอยดูแลขั้นตอนการเตรียมตัวและการผลิตในทุกๆ ขั้นตอน มักจะสามารถขับเคลื่อนให้ทุกๆ ฝ่ายดำเนินงานไปได้ตามตารางงานที่กำหนดขึ้นได้ ดังเช่นทัศนะของ เด็บ แวนเดอร์กริฟท์ (Deb Vandergrift) (อ้างใน Cary and Jay: 2017, น.31) อดีตหัวหน้าฝ่ายโปรดักชัน เดอะ เชคสเปียร์ เธียเตอร์ คอมพานี (The Shakespeare Theatre Company) ได้กล่าวถึงผู้ที่ปฏิบัติหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตที่ดีเอาไว้ว่า

“คุณจำเป็นต้องเป็นผู้ที่สามารถจัดการกับทุกสิ่งทุกอย่างได้เป็นอย่างดี มีความสามารถทางการสื่อสารที่ดีเยี่ยม คุณต้องสามารถที่จะจัดลำดับความสำคัญและปรับเปลี่ยนมันได้ตามสภาพการณ์อยู่ตลอดเวลา แม้ว่ามันจะทำให้คุณอารมณ์เสียก็ตาม และคุณต้องเก่งในเรื่องการทำงานกับคนที่มีจำนวนมากมาย รวมไปถึงการทำงานร่วมกับศิลปิน เจ้าหน้าที่เทคนิค ช่าง และฝ่ายอาคารสถานที่ซึ่งดูแลเรื่องความเย็นของโรงละคร”

จากประสบการณ์ในการผลิตละครเวทีและจากการศึกษาเบื้องต้น ผู้วิจัยมองเห็นถึงความสำคัญของหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต เป็นหน้าที่ซึ่งมีความสำคัญต่อฝ่ายบริหารจัดการในทุกโปรดักชัน และเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการสำหรับละครเวทีในประเทศไทย ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะนำหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตตามที่ได้ศึกษาจากศาสตร์และวิธีการของต่างประเทศ มาปฏิบัติในการจัดเตรียมการแสดงในโปรดักชันละครเวทีในประเทศไทย โดยถือเอาตามความรู้และข้อแนะนำของต่างประเทศทุกประการ เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้หน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตจากการศึกษา เพื่อให้ได้หน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตที่เหมาะสมกับบริบทและรูปแบบการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทยที่มีข้อจำกัดที่แตกต่างจากการจัดแสดงละครเวทีในประเทศ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบทบาท หน้าที่ และรูปแบบการทำงานของผู้ควบคุมการผลิต (Production Manager)
2. เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้หน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต (Production Manager) จากการศึกษาทฤษฎีการบริหารจัดการละครเวทีของต่างประเทศ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการทดลองปฏิบัติจริง เพื่อให้ได้หน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตที่เหมาะสมกับบริบทและรูปแบบการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทย

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งการศึกษาออกเป็น 4 ขั้นตอน เพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต และบริบทการบริหารจัดการละครเวทีของธุรกิจละครเวที

ในประเทศไทย ดังนี้

1) การศึกษาหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาท หน้าที่ และรูปแบบการทำงานของผู้ควบคุมการผลิต โดยผู้วิจัยได้ศึกษาจาก ตำรา บทความทางวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) การศึกษารูปแบบและบริบทการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทย โดยผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้มีประสบการณ์ตรงทางด้านการบริหารจัดการงานละครเวทีในประเทศไทย เป็นจำนวน 3 ท่าน

3) การทดลองปฏิบัติหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต ผู้วิจัยเลือกทดลองปฏิบัติหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิตตามรูปแบบการจัดแสดงละครเวทีของต่างประเทศ ผ่านการทำงานในโปรดัคชันละครเพลงเรื่อง “Long Live Jit Poumisak ชุมนุมเรื่องเล่าวีรกรรมวีรชนปฎิวัติ”

4) การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปการวิจัย โดยผู้วิจัยได้ประมวลความรู้ที่ได้จากการทำงานในโปรดัคชันละครเวที เปรียบเทียบกับความรู้ที่ได้จากการศึกษา บทบาท หน้าที่ และรูปแบบการทำงานของผู้ควบคุมการผลิต จากตำรา บทความทางวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารจัดการละครเวทีในประเทศไทย เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตจากกระบวนการศึกษา เพื่อให้ได้หน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตที่เหมาะสมกับบริบทและรูปแบบการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทย เป็นการสรุปและรายงานผลการวิจัย

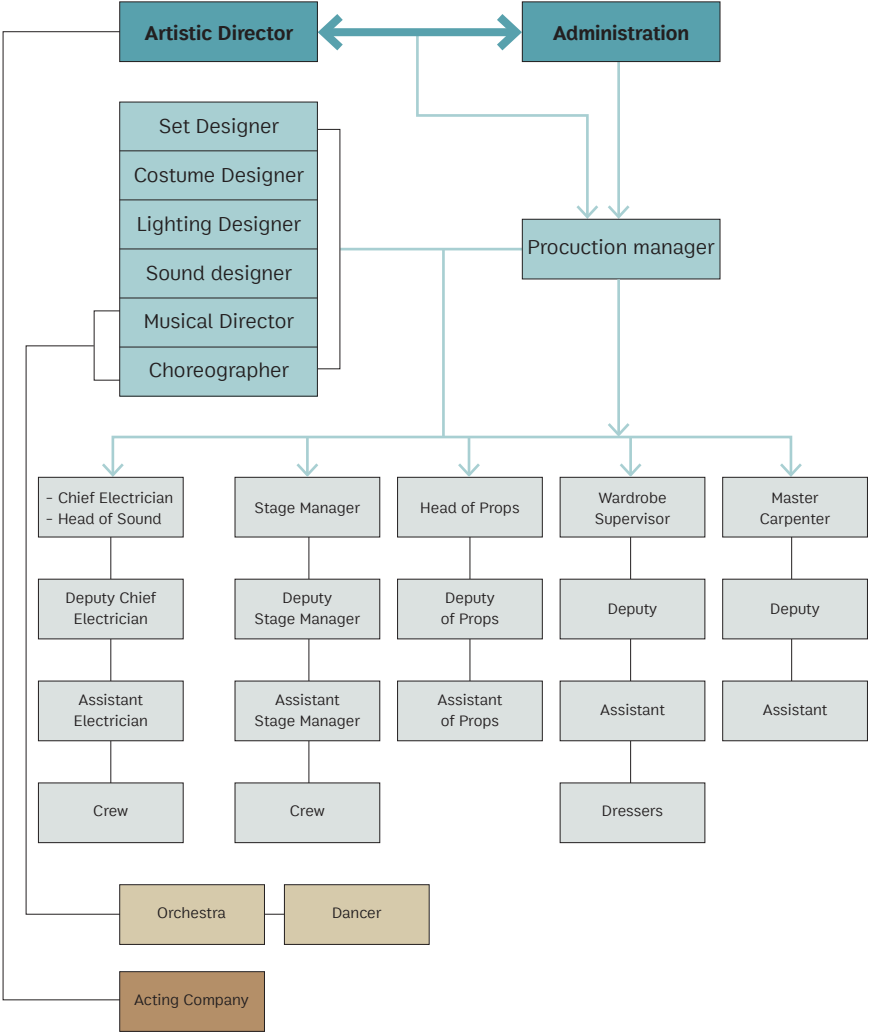
1. การศึกษาหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต

1.1 การบริหารจัดการละครเวที (Theatre Management)

ในการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องหนึ่งนั้น ประกอบด้วยบุคคลหลากหลายหน้าที่ ซึ่งมีความสามารถเฉพาะทางแตกต่างกันไป ในการทำงานละครเวทีจึงจำเป็นต้องมีฝ่ายบริหารจัดการ เพื่อเป็นผู้ประสานงานและดำเนินการในหน้าที่ซึ่งนอกเหนือจากการแสดงบนเวที อาทิ การจัดตารางการทำงาน การวางแผนและบริหารงบประมาณ การประสานงาน การเตรียมความพร้อมที่นั่งผู้ชม ไปจนถึงงานด้านหน้าโรงละคร เป็นต้น เพื่อให้พันธกิจขององค์กรบรรลุผลไปด้วยดี(Lluis and Hector: 2018: p.84) และเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับทุกฝ่ายที่กำลังดำเนินการตามหน้าที่ของฝ่ายตนเอง และเพื่อให้ขั้นตอนการทำงานมีระบบที่สอดคล้องกันไปในทุกฝ่าย จึงมักมีการวางโครงสร้างองค์กรอย่างชัดเจน เพื่อให้แต่ละฝ่ายสามารถเข้าใจภาพใหญ่ของระบบการทำงาน อีกทั้งเพื่อให้เกิดระบบการทำงานและการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Cary and Jay: 2017: p.5)

ในแต่ละองค์กรหรือแต่ละโรงละคร อาจมีการวางโครงสร้างองค์กรแตกต่างกัน

เนื่องจากมีปัจจัยและความต้องการที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจขึ้นอยู่กับรูปแบบองค์กร งบประมาณ รูปแบบของละครที่เกิดขึ้น (Volz: 2017: p.84) หรือแม้กระทั่งในองค์กรเดียวกันเอง อาจมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบโครงสร้างองค์กรหรือวิธีการบริหารจัดการที่แตกต่างออกไป เพื่อให้เหมาะสมกับสิ่งที่ละครเรื่องนั้นๆ ต้องการและเหมาะสมต่อทรัพยากรที่มีอยู่



ตารางที่ 1 ตารางหน่วยงานฝ่ายต่างๆ ในการผลิตละคร โรงละครขนาดกลาง โดยมีพื้นที่โรงละครขององค์กรเอง

ที่มา. *Stage Management and Theatre Administration* (p. 13), by Menear & Hawkins, 2011, London: Phaidon Press Limited.

จากตารางที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของผู้ควบคุมการผลิต ที่มักอยู่ในตำแหน่งที่มีผลต่อการวางแผนงาน การกำหนดงบประมาณ การดำเนินการผลิตต่างๆ

1.2 ผู้ควบคุมการผลิต (Production Manager)

ผู้ควบคุมการผลิตเป็นผู้ที่มีทักษะและประสบการณ์ในด้านการบริหารจัดการละครเวที โดยมีทักษะทางด้านการออกแบบ ทักษะทางด้านการสื่อสาร และทักษะทางด้านการแก้ไขปัญหา (Dean: 2012: p.9) เป็นเครื่องมือในการวางแผนการดำเนินงานและควบคุมให้งานสามารถดำเนินไปได้ตามตารางการทำงาน เพื่อให้ทุกฝ่ายได้สร้างสรรคผลงานและได้ใช้พื้นที่โรงละครอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นผู้คอยสังเกตถึงปัญหาที่อาจเกิดขึ้นและแก้ไขปัญหาเหล่านั้นร่วมกันทุกฝ่าย เพื่อให้กระทบต่องบประมาณที่มีอยู่อย่างจำกัดน้อยที่สุด โดยผู้ควบคุมการผลิตควรมีทักษะเพื่อใช้ในการปฏิบัติหน้าที่ ดังนี้

1. ทักษะทางด้านการบริหารจัดการและการวางแผน
2. ทักษะทางด้านการสื่อสาร ประสานงาน และปฏิสัมพันธ์
3. ทักษะทางด้านการบริหารงบประมาณ
4. ทักษะและความรู้ทางด้านความปลอดภัย
5. ทักษะและประสบการณ์ด้านเทคนิคและการออกแบบ

ทักษะที่ได้กล่าวมานั้น ต่างเป็นทักษะที่จำเป็นจะต้องผ่านการฝึกฝน ปฏิบัติจริง จนกลายเป็นการสั่งสมประสบการณ์จากการทำงานในโรงละคร (Niermann: 2008: p.17) การมีประสบการณ์ที่หลากหลาย เป็นหนึ่งสิ่งสำคัญที่จะสะสมอยู่ในตัวผู้ควบคุมการผลิต เพื่อให้ผู้ควบคุมการผลิตจะสามารถดึงทักษะมาใช้ในขั้นตอนการทำงาน (Volz: 2004: p.161) และที่สำคัญที่สุด คือ เมื่อจำเป็นจะต้องตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้า (Rhine: 2017: p.11)

หน้าที่หลักของผู้ควบคุมการผลิต คือ การวางแผนการทำงานสำหรับฝ่ายผลิต (production) ทั้งหมด ตั้งแต่การประชุมครั้งแรกจนจบงาน การวางแผนค่าใช้จ่ายสำหรับฝ่ายผลิต ทั้งหมด และควบคุมให้ทุกอย่างเป็นไปตามตารางแผนงานและค่าใช้จ่ายที่ได้วางเอาไว้ (Cary and Jay: 2017: p.27-63) เพราะฉะนั้น ผู้ควบคุมการผลิตจึงมีหน้าที่คอยช่วยเหลือและทำให้ทุกฝ่ายสามารถดำเนินงานไปได้อย่างราบรื่น ซึ่งในรายละเอียดการทำงานของผู้ควบคุมการผลิตนั้นมีความหลากหลายขึ้นอยู่กับช่วงเวลาในการทำงาน โดยสามารถแบ่งได้เป็นช่วง ดังนี้

1. ช่วงเตรียมการผลิต (Pre-Production)
 - 1.1 เตรียมข้อมูลสำหรับการประชุม
 - 1.2 นัดประชุมครั้งแรก
 - 1.3 รู้จักสถานที่ให้มากที่สุด

2. ช่วงประชุมวางแผนโปรดักชัน (Pre-Production Meeting)
 - 2.1 ส่งข้อความเตือนการประชุม
 - 2.2 จัดเตรียมสถานที่ประชุม
 - 2.3 อำนวยความสะดวก
 - 2.4 แจงรายละเอียดต่างๆ
 - 2.5 ตั้งคำถาม
 - 2.6 นัดประชุมครั้งต่อไป
3. ช่วงซ้อมการแสดงนอกโรงละคร (Rehearsal)
 - 3.1 ดำเนินงานตามตารางแผนงาน
 - 3.2 เข้าดูการซ้อม
 - 3.3 นัดประชุมความคืบหน้า
 - 3.4 ปรับตารางการทำงานตามสถานการณ์จริง
 - 3.5 แก้ไขปัญหา
4. ช่วงติดตั้งในโรงละครและช่วงซ้อมในโรงละคร (Tech Week)
 - 4.1 จัดตารางการใช้งานโรงละคร
 - 4.2 อำนวยความสะดวก
 - 4.3 ตรวจสอบความปลอดภัย
 - 4.4 รักษาตารางแผนงาน
 - 4.5 ตรวจสอบรายชื่อผู้ร่วมงาน
5. ช่วงตลอดรอบการแสดง (The Run)
 - 5.1 ตรวจสอบความปลอดภัย
 - 5.2 ปรับแก้ไขตามความเหมาะสม
 - 5.3 ติดตามค่าใช้จ่าย
 - 5.4 จัดตารางการรื้อถอน
6. ช่วงหลังเสร็จสิ้นการแสดง (Strike Out)
 - 6.1 ควบคุมการรื้อถอน
 - 6.2 จัดการงานเอกสาร

2) การศึกษารูปแบบและบริบทการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทย

ผู้วิจัยเลือกใช้การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการบริหารจัดการละครเวทีในประเทศไทย โดยเลือกจากผู้ที่มีทักษะความสามารถทางด้านการบริหารจัดการ และมีประสบการณ์ทำงานละครเวทีเป็นที่ยอมรับ มีลักษณะหน้าที่ของงานที่รับผิดชอบที่ใกล้เคียง

กับหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต และมีผลงานละครเวทีเป็นที่รู้จัก ซึ่งเป็นละครเวทีที่เกิดขึ้นในโรงละครขนาดกลางถึงใหญ่ ในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านด้วยคำถามชุดเดียวกัน และสอบถามถึงโครงสร้างองค์กรที่ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านสังกัดอยู่ รวมไปถึงกระบวนการทำงาน และหน้าที่ที่ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านได้ปฏิบัติในการทำงาน เพื่อให้ได้ข้อมูลด้านการบริหารจัดการละครเวทีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิตที่เกิดขึ้นจริงในการสร้างสรรค์ละครเวทีในประเทศไทยในปัจจุบัน

2.1 โรงละคร เมืองไทยรัชดาลัย เอียเตอร์ โดย บริษัท ซีเนริโอ จำกัด

โรงละครเมืองไทยรัชดาลัยเอียเตอร์ เป็นหนึ่งในโรงละครที่มีชื่อเสียงและสร้างผลงานละครเวทีอย่างต่อเนื่องทุกปี อีกทั้งความพร้อมของพื้นที่ที่ส่งผลให้มีผู้จัดละครเวทีเลือกใช้โรงละครนี้จัดการแสดงบ่อยครั้ง และผู้วิจัยเคยมีโอกาสดำเนินงานอยู่ที่โรงละครเมืองไทยรัชดาลัยเอียเตอร์เป็นเวลา 1 ปีครึ่ง ผู้วิจัยจึงมองเห็นรูปแบบขององค์กร รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีและการบริหารจัดการละครเวทีของโรงละครแห่งนี้

ปัจจัยสำคัญขององค์กรนี้ คือ มีพื้นที่โรงละครเป็นของบริษัทเอง มีบุคลากรทำหน้าที่ในงานละครเวทีเป็นพนักงานประจำค่อนข้างครบตำแหน่ง แต่ไม่มีผู้ทำหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตอย่างชัดเจน ใช้เงินทุนของบริษัทร่วมกับการหาผู้สนับสนุนสำหรับการสร้างสรรค์ละครเวที จากการสัมภาษณ์สามารถประมวลประเด็นที่ส่งผลต่อการดำเนินงานของหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิตได้ดังนี้

2.1.1 โครงสร้างองค์กรสำหรับการบริหารจัดการละครเวที

เนื่องจากโรงละครเมืองไทยรัชดาลัยเอียเตอร์ อยู่ภายใต้ บริษัท ซีเนริโอ จำกัด จึงทำให้ระบบการบริหารจัดการของโรงละคร เป็นการตัดสินใจจากผู้บริหารระดับสูงขององค์กร จากการสัมภาษณ์พบว่า หน้าที่ต่างๆ ในการสร้างสรรค์ละครเวทีขององค์กรค่อนข้างครบ แต่การทำงานของ บางหน้าที่นั้นไม่ตรงกับรูปแบบการจัดแสดงละครเวทีของต่างประเทศ เนื่องจากโรงละครเมืองไทยรัชดาลัยเอียเตอร์ มีการใช้ระบบดารา (Star System)² ทำให้หน้าที่ หัวหน้าฝ่ายละครเวที/ควบคุมการผลิต (Production Manager) เป็นผู้ดูแลนักแสดงที่มีชื่อเสียงและนักแสดงอาวุโส และไม่ได้ทำหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต ซึ่งเมื่อวิเคราะห์จากโครงสร้างหน่วยงานฝ่ายต่างๆ ในการผลิตละครเวที จะเห็นได้ว่าไม่มีหน้าที่ ผู้ควบคุมการผลิต ที่ดำเนินหน้าที่ตามระบบการทำงานของต่างประเทศ

² ระบบดารา (Star System) คือ ระบบที่เน้นความสำคัญที่ชื่อเสียงของดารานักแสดง (นพมาส: 2558: 41)

2.1.2 การดำเนินงานตามหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต

หน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิตถูกแบ่งออกตามลักษณะของงานและกระจายไปให้แต่ละฝ่ายที่มีลักษณะงานนั้นๆ เป็นผู้ดำเนินการได้แก่ หัวหน้าฝ่ายละครเวที ผู้ช่วยหัวหน้าฝ่ายละครเวที กำกับศิลป์ ออกแบบฉาก เจ้าหน้าที่โรงละคร และกองอำนวยการ เพื่อใช้ทักษะตามที่แต่ละฝ่ายงานถนัดและผู้ที่ทำงานและเป็นผู้รับผิดชอบพื้นที่เป็นผู้ดำเนินการหน้าที่ต่างๆ แทนผู้ควบคุมการผลิต (วีระชัย, สัมภาษณ์. 3 กรกฎาคม 2562)

2.1.3 ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความแตกต่างของหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต

ในยุคก่อตั้งโรงละครเมืองไทยรัชดาภิเษกเดิมนั้น การเรียนการสอนในศาสตร์ด้านการบริหารจัดการละครเวที ยังไม่มีแพร่หลายมากนัก จึงทำให้ผลิตบุคลากรในด้านบริหารจัดการละครเวทีได้ไม่ครบต่อหน้าที่ตามแบบแผน จึงใช้วิธีการแบ่งหน้าที่ที่ขาดบุคลากรไปให้ผู้ที่มิทักษะใกล้เคียงเป็นผู้จัดการ เช่น หน้าที่จัดตารางการใช้โรงละคร การดูแลการติดตั้งฉากและรักษาตารางการทำงาน เป็นหน้าที่ของผู้ออกแบบฉาก จึงให้ผู้ออกแบบฉากดูแลในช่วงเวลาติดตั้งในโรงละครทั้งหมด

หน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต ได้มีการโยกย้ายไปให้กับเจ้าหน้าที่โรงละคร เนื่องจากคณะละครมีพื้นที่โรงละครเป็นของตนเอง มีเจ้าหน้าที่คอยดูแลและคอยอำนวยความสะดวกให้กับผู้ที่เข้ามาใช้งาน หน้าที่เตรียมสถานที่เพื่อใช้ในการประชุมและใช้ในการซ้อม หน้าที่ด้านความปลอดภัยของผู้ใช้โรงละครและการติดตั้งงาน จึงกลายเป็นหน้าที่ของฝ่ายเจ้าหน้าที่โรงละคร โดยจะมีผู้ช่วยหัวหน้าฝ่ายละครเวทีและกองอำนวยการเป็นผู้ติดต่อจองใช้สถานที่ตามตารางที่ต้องการใช้งาน

ในด้านงบประมาณสำหรับการสร้างสรรค์ละครเวทีของละครที่เกิดขึ้นโดยบริษัท ซีเนริโอ จำกัด นั้น มักเริ่มต้นจากเงินทุนของบริษัท และมีการหาผู้สนับสนุนเพื่อมาใช้เป็นค่าใช้จ่ายในการสร้างสรรค์ละครเวที และเมื่อการสร้างสรรค์ละครเวทีที่อยู่ภายใต้องค์กรใหญ่ การวางแผนงบประมาณจึงเกิดจากการประชุมของกรรมการบริหารบริษัท ซึ่งในกรณีนี้ กรรมการบริหารนั้นประกอบไปด้วย ผู้กำกับและผู้อำนวยกาสร้าง ซึ่งเป็นคนเดียวกัน การวางแผนด้านค่าใช้จ่ายจึงสรุปตั้งแต่ในที่ประชุมของกรรมการบริหาร

คณะละครนี้ได้ก่อตั้งมาเป็นเวลานาน จึงเกิดความเคยชินกับระบบการทำงานและบริหารจัดการตามที่ได้เคยปฏิบัติมาตลอด “หากมีผู้ที่ทำหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตได้ตรงตามแบบแผนที่ต่างประเทศระบุไว้ ย่อมจะดีกว่า เพราะ

เป็นการลดงานแต่ละหน้าที่ให้เป็นไปตามที่ควรจะเป็น แต่ยังไม่มั่นใจว่าผลของการมีหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตจะดีเทียบเท่ากับระบบที่ดำเนินมาหรือไม่” (วีระชัย, สัมภาษณ์. 3 กรกฎาคม 2562)

2.2 โรงละคร เคแบงก์สยามพิฆเนศ โดย บริษัท สยามพิฆเนศ จำกัด

ละครเวทีเรื่อง บุปผาราตรี เกือบจะมีสถิติ จัดแสดง ณ โรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ ซึ่งเปิดเป็นพื้นที่จัดแสดงละครเวทีและด้านอื่นๆ มากกว่า 4 ปี เป็นโรงละครที่ได้มาตรฐาน มีจำนวนที่นั่งที่พอเหมาะ และเดินทางได้สะดวก ผู้วิจัยเคยร่วมงานกับโรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ 2 เรื่อง ในหน้าที่ ผู้ควบคุมการผลิต แต่เป็นการทำงานในหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตแบบที่ได้รับคำสั่งจากผู้อำนวยการผลิตอีกทีหนึ่ง

ปัจจัยขององค์กรนี้ คือ มีพื้นที่โรงละครเป็นของบริษัทเอง มีบุคลากรทำหน้าที่ในงานละครเวทีเป็นพนักงานประจำจำนวนน้อย ส่วนมากเป็นเจ้าหน้าที่โรงละคร และส่วนใหญ่ใช้วิธีการร่วมงานกับบริษัทร่วมเครือในการจัดทำละครเวที มีเจ้าหน้าที่ ผู้ควบคุมการผลิต แต่ผู้ทำหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตทำหน้าที่อำนวยการผลิตไปพร้อมกัน และใช้เงินทุนของบริษัทร่วมกับการหาผู้สนับสนุนสำหรับการสร้างสรรค์ละครเวที จากการสัมภาษณ์สามารถประมวลประเด็นที่ส่งผลต่อการดำเนินงานของหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิตได้ดังนี้

2.2.1 โครงสร้างองค์กรสำหรับการบริหารจัดการละครเวที

เนื่องจากโรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ ก่อตั้งด้วยบริษัท เวิร์ดพอยท์ จำกัด โดยมีบริษัท โต๊ะกลม จำกัด เป็นผู้สร้างสรรค์ละครเวทีในด้านการกำกับ การแสดง และบริษัท สยามพิฆเนศ จำกัด ทำหน้าที่บริหารจัดการละครเวที จึงทำให้หน้าที่ในด้านการบริหารจัดการและด้านการประสานงานเป็นหน้าที่ที่สำคัญต่อการทำงานร่วมกันระหว่างสองบริษัท จากการสัมภาษณ์พบว่าไม่มีหน้าที่ ผู้ควบคุมการผลิต ที่ดำเนินหน้าที่ตามรูปแบบการจัดแสดงละครเวทีของต่างประเทศ โดยหน้าที่ส่วนมากของผู้ควบคุมการผลิต กลายเป็นหน้าที่ของผู้อำนวยการผลิตเป็นผู้ดำเนินการแทน และมีการกระจายหน้าที่ที่มีผู้รับผิดชอบอยู่แล้วบางส่วนที่มีความสามารถเฉพาะทางเป็นผู้ดำเนินการแทน ได้แก่ ผู้จัดการโครงการ ผู้ออกแบบฉาก และเจ้าหน้าที่โรงละคร

2.2.2 การดำเนินงานตามหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต

ผู้ทำงานในหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต คือผู้อำนวยการผลิต (Producer) ของโรงละคร จึงเป็นบุคคลที่ทำงาน 2 หน้าที่ไปพร้อมกัน แต่มีการแบ่งหน้าที่

บางส่วนของผู้ควบคุมการผลิตที่เป็นทักษะเฉพาะทาง ให้ฝ่ายต่างๆ ตามทักษะนั้นเป็น ผู้ปฏิบัติ และผู้ควบคุมการผลิตคอยติดตามความคืบหน้า (ชัชชน. สัมภาษณ์. 2 กรกฎาคม 2562)

2.2.3 ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความแตกต่างของหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต

สำหรับละครเวทีเรื่อง บุปผาราตรี เกือบจะมีสคิลนั้น เป็นครั้งแรกที่ใช้วิธีการติดต่อทีมงานแยกแต่ละฝ่าย ผู้กำกับ ไม่ได้มากับผู้ช่วยผู้กำกับ ฝ่ายกำกับเวทีไม่ใช่ผู้ที่เคยร่วมงานกันมา การคัดเลือกผู้ร่วมงานในลักษณะนี้จะยากในช่วงแรก กว่าที่จะลงตัวใช้เวลา เนื่องจากหลายหน้าที่มีความสัมพันธ์กันจึงต้องใช้เวลาในการตัดสินใจพอสมควร แต่ข้อดีของการคัดเลือกผู้ร่วมงานในลักษณะนี้ คือ การควบคุมงบประมาณได้อย่างชัดเจน ได้รู้ว่าค่าใช้จ่ายแต่ละส่วนใช้ไปกับการทำอะไรบ้าง แตกต่างจากการจ้างรวมเป็นบริษัท ที่เป็นการคิดค่าทำงานมาเป็นยอดรวม

เนื่องด้วยคุณชัชชน สุวรรณมณี รับหน้าที่เป็น ผู้อำนวยการผลิต (Producer) ของ โรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ และเมื่อกรรมการบริหารได้ตกลงกันว่าจะทำละครเรื่องอะไร ผู้อำนวยการผลิตจะเป็นผู้คำนวณค่าใช้จ่ายโดยสังเขป และแจ้งต่อกรรมการบริหาร เพื่อมองถึงความคุ้มค่าต่อการลงทุน และการบริหารความเสี่ยงโดยใช้ประสบการณ์ในการทำงานที่ผ่านมาในการวางแผนประมาณและการวางแผนการทำงานของทุกฝ่าย ซึ่งเป็นหน้าที่หลักของผู้ควบคุมการผลิตตามรูปแบบการผลิตละครเวทีของต่างประเทศ ภาระงานของคุณชัชชนเสมือนว่าทำทั้งหน้าที่ ผู้อำนวยการผลิตและผู้ควบคุมการผลิต แต่มีบางหน้าที่ที่เป็นทักษะเฉพาะทาง อาทิ การควบคุมการผลิตฉาก แสง เสียง และเทคนิคพิเศษ ที่กระจายงานไปให้หัวหน้าฝ่ายต่างๆ เป็นผู้ควบคุม จึงทำให้เกิดความสับสนในการเรียกชื่อหน้าที่และความชัดเจนของเนื้องาน

2.3 โรงละคร M Theatre โดย บริษัท SELLADOOR ASIA PACIFIC จำกัด เข่าพื้นที่จัดแสดง

บริษัท SELLADOOR ASIA PACIFIC จำกัด ผู้จัดละครเวทีเรื่อง Little Shop of Horror เดอะมิวสิคัล เป็นบริษัทใหม่ แต่ได้ผู้มีประสบการณ์ในวงการละครทั้งประเทศไทยและต่างประเทศ ทำให้ผลงานละครเวทีเรื่องแรกได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี อีกทั้งภาพสะท้อนด้านการบริหารจัดการที่ออกมาบารบรินไม่มีข้อบกพร่อง

ปัจจัยขององค์กรนี้ คือ ไม่มีพื้นที่โรงละครเป็นของตนเอง โดยละครเวทีเรื่องนี้

จัดแสดงโดยการเช่าพื้นที่โรงละคร M Theatre เพื่อใช้จัดแสดง มีบุคลากรซึ่งเป็นพนักงานประจำในองค์กรเพียง 2 คนเท่านั้น มีการระบุว่า Senior Producer ทำหน้าที่ของ ผู้ควบคุมการผลิตอย่างชัดเจน โดยมีพนักงานชั่วคราวของช่วยเหลือในด้านการติดตามความคืบหน้าของงานใช้เงินทุนของบริษัทร่วมกับการหาผู้สนับสนุนสำหรับการสร้างสรรค์ละครเวที จากการสัมภาษณ์สามารถประมวลประเด็นที่ส่งผลต่อการดำเนินงานของหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิตได้ดังนี้

2.3.1 โครงสร้างองค์กรสำหรับการบริหารจัดการละครเวที

บริษัท SELLADOOR ASIA PACIFIC จำกัด มีพนักงานประจำเพียง 2 คน คือ Managing Director และ Senior Producer โดยการทำงานของ บริษัทในขั้นตอนการวางแผนตารางการทำงานและวางแผนงบประมาณ จะเป็นหน้าที่ของทั้งสองที่วางแผนร่วมกัน และเมื่อตัดสินใจจะผลิตละครเวทีออกมา คุณเจษฎา ด่านปาน จึงหาผู้ร่วมงานโดยมีการเลือกเอาไว้ในใจก่อนแล้ว เมื่อได้ผู้ร่วมงานครบตามหน้าที่ที่ต้องการ สำหรับผู้ร่วมงานในด้านการบริหาร จะมอบหมายงานในการติดตามความคืบหน้าของงานและการดำเนินงานให้เกิด ขึ้นตามแผนการทำงาน โดยมีคุณเจษฎาซึ่งรับหน้าที่ ผู้ควบคุมการผลิต เป็นผู้ควบคุม รับรู้ และตัดสินใจทั้งหมด เพื่อเป็นการควบคุมตารางการทำงานให้ เป็นไปตามแผนที่วางไว้ และเพื่อไม่ให้กระทบตารางการทำงานจนส่งผลกระทบต่อ งบประมาณที่ได้วางเอาไว้ตั้งแต่ต้น ผู้ที่มารับหน้าที่ผู้ช่วยควบคุมการผลิตจะรู้เพียง ค่าใช้จ่ายในฝ่ายที่ตนดูแลเท่านั้น และหน้าที่ที่ต้องการทักษะเฉพาะ อาทิ การ ควบคุมการติดตั้งฉาก แสง เสียง และเทคนิคพิเศษ ผู้ควบคุมการผลิตมอบ หมายให้เป็นหน้าที่ของหัวหน้าแต่ละฝ่าย โดยแจ้งตั้งแต่ขั้นตอนการติดต่อร่วม งานตั้งแต่ครั้งแรก

2.3.2 การดำเนินงานตามหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต

มีหลายหน้าที่ที่ผู้อำนวยการผลิตเป็นผู้รับผิดชอบแทนในหน้าที่ ผู้ควบคุมการผลิต และบางหน้าที่ที่มอบหมายให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีทักษะเฉพาะด้าน เป็นผู้รับผิดชอบ (เจษฎา, สัมภาษณ์. 27 มิถุนายน 2562)

2.3.3 ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความแตกต่างของหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต

บริษัท SELLADOOR ASIA PACIFIC จำกัด เพิ่งเปิดมาเป็นเวลา 2 ปี ครั้ง และละครเวทีเรื่อง Little Shop of Horrors เดอะมิวสิคัล เป็นละครเวที เรื่องแรกของบริษัท คุณเจษฎาได้กล่าวว่า “การที่ตนเองทำงานควบหน้าที่

ผู้อำนวยการผลิต และ ผู้ควบคุมการผลิต จะสามารถควบคุมการทำงานและงบประมาณได้อย่างมีประสิทธิภาพ” (เจษฎา.สัมภาษณ์. 27 มิถุนายน 2562)

บริษัท SELLADOOR ASIA PACIFIC จำกัด เป็นบริษัทที่มีเครือข่ายทั่วโลก เพื่อเป็นตัวกลางในการนำละครจากประเทศหนึ่งไปจัดแสดงอีกประเทศหนึ่ง ในปัจจุบันยังไม่มีพื้นที่โรงละครเป็นของตนเอง คุณเจษฎากล่าวถึงการเช่าพื้นที่เพื่อจัดแสดงว่า การไม่มีพื้นที่โรงละครเป็นของตนเอง มีทั้งข้อดีข้อเสีย ข้อดี คือ ทางบริษัทสามารถเลือกใช้สถานที่ใดก็ได้ที่เหมาะสมกับรูปแบบละครที่เลือกจะทำ และบริษัทสามารถร่วมงานกับผู้เชี่ยวชาญท่านใดก็ได้ สถานที่ใดก็ได้ เพราะไม่มีการติดเงื่อนไขสัญญาใดใด อีกทั้ง ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาโรงละครที่เป็นเม็ดเงินไม่น้อย ส่วนในด้านข้อเสีย คือ ในการผลิตละครเวทีเรื่องหนึ่ง ผู้อำนวยการสร้างมักเสียค่าเช่าโรงละครประมาณร้อยละ 30 ของต้นทุนทั้งหมด จึงถือได้ว่า การเสียค่าเช่าโรงละครเป็นเงินก้อนที่ใหญ่พอสมควร และการไม่มีพื้นที่โรงละครเป็นของตนเอง จะมีเวลาใช้พื้นที่โรงละครที่จำกัด ต้องเป็นไปตามสัญญาเช่าอย่างชัดเจน (เจษฎา. สัมภาษณ์. 27 มิถุนายน 2562)

3) ศึกษาหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับผู้ควบคุมการผลิต ผ่านการทำงาน ในโปรดักชันละครเพลงเรื่อง “Long Live Jit Poumisak ซุมนุมเรื่องเล่าวีรกรรมวีรชนปฏิวัติ”

ละครเพลงเรื่อง “Long Live Jit Poumisak ซุมนุมเรื่องเล่าวีรกรรมวีรชนปฏิวัติ” เป็นเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ ตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตรบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ของนายณฤทธิ์ ปาเฉย ในหัวข้อ “ศึกษากระบวนการเขียนบทละครเพลงชีวิตด้วยแนวเพลงเพื่อชีวิตไทย: กรณีศึกษาบทละครเพลงเพื่อชีวิตจากชีวิตประวัติของ จิตร ภูมิศักดิ์” โดยเจ้าของวิทยานิพนธ์ เป็นผู้เขียนบทละครและเป็นผู้ผู้อำนวยการสร้างโดยใช้ทุนทรัพย์ของตนเองในการใช้จ่ายต่างๆ ในการสร้างสรรค์ละครเวทีในครั้งนี้

ผู้วิจัยรับหน้าที่เป็น ผู้อำนวยการผลิต(Producer) และผู้ควบคุมการผลิต (Production Manager) เป็นการศึกษาหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิตผ่านการทำงานในโปรดักชัน ผู้วิจัยเป็นผู้กำหนดหน้าที่ในฝ่ายบริหารจัดการ เนื่องด้วยรูปแบบการนำเสนอวิทยานิพนธ์ เป็นรูปแบบละครเพลงที่ใช้เพลงเพื่อชีวิตในการนำเสนอ จึงจำเป็นต้องหาผู้ที่มีความเข้าใจและความสามารถในด้านเพลงเพื่อชีวิตมาร่วมทำงาน หลังจากผู้เขียนบทเลือกผู้ร่วมงานมาครบ จึงได้ส่งต่อให้ผู้วิจัยในฐานะผู้ควบคุมการผลิต ติดต่อ ทาบทามเชิญร่วมงาน และนัดหมายการประชุมครั้งแรกในลำดับต่อไป ในการประชุมครั้งแรก ผู้วิจัยในฐานะผู้

ควบคุมการผลิตจึงได้แจ้งงบประมาณของแต่ละฝ่าย รวมไปถึงตารางการทำงานอย่างคร่าวๆ ให้กับทุกฝ่ายได้ทราบ การแบ่งหน้าที่ในลักษณะนี้จะเอื้อต่อการศึกษาหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต

ในขั้นตอนการวางแผนด้านงบประมาณ เจ้าของวิทยานิพนธ์ซึ่งเป็นผู้อำนวยการสร้าง ได้ทำการวางแผนด้านงบประมาณโดยสังเขป และปรึกษากับผู้วิจัยในฐานะผู้ควบคุมการผลิต ผู้วิจัยจึงได้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจด้านงบประมาณและควบคุมค่าใช้จ่ายของทุกฝ่าย ตามที่หน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตตามรูปแบบการจัดแสดงละครเวทีของต่างประเทศ

3.1 โครงสร้างองค์กรสำหรับการบริหารจัดการละครเวที

เนื่องด้วยละครเพลงเรื่อง “Long Live Jit Poumisak ชูมนุ่มเรื่องเล่าวีรกรรมวีรชน ปฏิวัติ” เป็นละครเพลงซึ่งใช้เพื่อการศึกษา เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ อักษรศาสตรมหาบัณฑิต โดยจัดแสดง ณ ศูนย์ศิลปการละคร สดใส พันธุมโกมล จึงมีขนาดของละครระดับเล็กถึงกลาง มีจำนวนผู้ชมรอบละ 170 คน จึงส่งผลต่อโครงสร้างองค์กรสำหรับการบริหารจัดการละครเวที ที่มีหน้าที่เฉพาะฝ่ายที่จำเป็น และมีผู้รับผิดชอบหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตอย่างชัดเจน โดยบางหน้าที่ได้มีการควบรวมเข้าด้วยกัน อาทิ ผู้อำนวยการผลิต เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เขียนบทละครและผู้ควบคุมการผลิต เนื่องจากการจัดแสดงละครภายใต้การวิจัยผ่านวิทยานิพนธ์ ผู้เขียนบทละครจึงจำเป็นต้องควบคุมคุณภาพและงบประมาณไปพร้อมๆ กับผู้ควบคุมการผลิต

3.2 การดำเนินงานตามหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต

โปรดักชันละครเพลงเรื่อง “Long Live Jit Poumisak ชูมนุ่มเรื่องเล่าวีรกรรมวีรชน ปฏิวัติ” ผู้วิจัยรับหน้าที่ผู้อำนวยการผลิตและผู้ควบคุมการผลิต โดยที่ผู้วิจัยสามารถจัดสรรหน้าที่ในฝ่ายบริหารจัดการให้เป็นไปตามที่ผู้วิจัยต้องการจะศึกษา เพื่อทดลองนำหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตที่ได้ศึกษาจากระบบการสร้างสรรค์ละครเวทีของต่างประเทศ มาใช้กับการสร้างสรรค์ละครเวทีในประเทศไทย โดยหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต ร้อยละ 85 เป็นไปตามรูปแบบหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตที่ได้ศึกษาจากระบบการทำงานของต่างประเทศ ผู้วิจัยจึงอธิบายหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิตผ่านการทำงานจริงในโปรดักชันละครเพลงเรื่อง “Long Live Jit Poumisak ชูมนุ่มเรื่องเล่าวีรกรรมวีรชน ปฏิวัติ” ตามลำดับหมวดหมู่รูปแบบการทำงานพร้อมกับปัญหาที่ได้อธิบาย ดังนี้

ผู้วิจัยในฐานะผู้ควบคุมการผลิตได้วางแผนตารางการทำงานตั้งแต่ก่อนนัดประชุมครั้งแรก โดยปรึกษากับผู้กำกับการแสดงและผู้เขียนบทและเมื่อประชุมครั้งแรก ผู้วิจัยได้เสนอตารางการทำงานให้กับทุกฝ่าย พร้อมรับข้อเสนอแนะจากทุกฝ่ายไปปรับตารางแก้ไข พร้อมกำหนดวันส่งความคืบหน้างานแต่ละฝ่ายและวันประชุมความคืบหน้าในครั้งต่อไปหลังจากจบ

การประชุมทุกครั้ง

ละครเพลงเรื่อง “Long Live Jit Poumisak ชุมนุมเรื่องเล่าวีรกรรมวีรชนปฏิวัติ” มีสมาชิกในฝ่ายออกแบบค่อนข้างมาก เนื่องจากมีการเลือกใช้วิธีการนำเสนอหลายรูปแบบ ทำให้หลายๆ ครั้ง ยากต่อการนัดประชุมพร้อมกันทุกฝ่าย เนื่องจากทุกคนมีตารางการทำงานส่วนตัวค่อนข้างมาก ผู้วิจัยจึงติดตามความคืบหน้าของทุกฝ่ายทุก 1-2 สัปดาห์ โดยใช้วิธีการโทรพูดคุยถึงความคืบหน้า เพื่อให้ผู้ร่วมงานบอกเล่าถึงความคืบหน้าหรือปัญหาที่พบและหารือถึงวิธีการการแก้ปัญหา และมีการนัดประชุมแยก เช่น ในหนึ่งวัน อาจมีการนัดคุยทั้งหมด 3 รอบ โดยใช้เวลาแตกต่างกัน โดยยึดตารางของผู้กำกับ ผู้เขียนบทละคร ผู้ออกแบบฉากและกำกับศิลป์เป็นหลัก และคุยแยกกับแต่ละฝ่ายเป็นรอบๆ และควรมีช่องทางเพื่อใช้สื่อสารความคืบหน้าที่หลากหลาย เพื่อความสะดวกในการสื่อสารด้วยภาพ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการควบคุมดูแลการติดตั้งด้วยตนเองในฐานะผู้ควบคุมการผลิต ฉากละครมีรายละเอียดไม่มาก การติดตั้งฉากจึงใช้เวลาน้อยและผ่านไปด้วยดี จึงทำให้มีเวลาเหลือมากพอที่จะเฉลี่ยไปให้ฝ่ายอื่นได้มีเวลาทำงานเพิ่มขึ้น มีเวลาเพิ่มให้นักแสดงได้มาลองเดินบนเวที ฝ่ายออกแบบแสงจะได้เห็นตำแหน่งจริงที่นักแสดงจะใช้แสง เพื่อง่ายต่อการวางตำแหน่งติดตั้งแสง และไม่มีฝ่ายใดที่ทำงานช้าจนส่งผลกระทบต่อตารางการทำงาน และเนื่องจากสามารถควบคุมการติดตั้งให้เป็นไปตามตารางการทำงาน จึงทำให้ไม่มีฝ่ายใดที่ทำงานช้าจนส่งผลกระทบต่อตารางการทำงาน อีกทั้ง ร้อยละ 90 ของผู้ร่วมงานครั้งนี้เคยสร้างสรรค์ละครในพื้นที่ศูนย์ศิลปการละคร สดใส พันธุมโกมล จึงทำให้ทุกคนรู้จักและเคยใช้งานสถานที่ รวมถึงระบบความปลอดภัยของโรงละคร พร้อมทั้งยังได้ขึ้นติดปริญญาดรี ในภาควิชาศิลปการละคร ที่มีทักษะและเคยฝึกฝนและสร้างสรรค์ผลงานในโรงละครนี้ จึงทำให้การดำเนินงานในด้านสถานที่ผ่านไปได้อย่าง

ผู้วิจัยในฐานะผู้ควบคุมการผลิตได้แจ้งรายละเอียดงบประมาณแต่ละฝ่ายไว้ตั้งแต่ช่วงแรกของการดำเนินงาน และบอกถึงรายละเอียดเอกสารที่แต่ละฝ่ายต้องจัดส่งให้ผู้ควบคุมการผลิตเมื่อเสร็จงาน และด้วยทักษะที่ทำงานละครกันมาอย่างเชี่ยวชาญ ทำให้ทุกฝ่ายสามารถจัดการค่าใช้จ่ายและเอกสารที่จำเป็นได้เป็นอย่างดี มีเพียงบางฝ่ายเท่านั้นที่ค่าใช้จ่ายเกินงบประมาณ เป็นจำนวนเพียงเล็กน้อย ผู้วิจัยจึงไม่พบปัญหาในการติดตามค่าใช้จ่ายและเอกสารต่างๆ

3.3 ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความแตกต่างของหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต

จากการทดลองปฏิบัติหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตในโปรดักชันละครเพลงเรื่อง “Long Live Jit Poumisak ชุมนุมเรื่องเล่าวีรกรรมวีรชนปฏิวัติ” พบว่าผู้ที่ทำงานในหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต สามารถทำหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิตตามระบบการทำงานต่างประเทศได้

ค่อนข้างครบ โดยส่วนที่ไม่สามารถทำตามทฤษฎีต่างประเทศได้ เนื่องจากรูปแบบของละครที่จัดทำ ทำให้มีการปรับรูปแบบของหน้าที่ให้เหมาะสมกับรูปแบบของละคร งบประมาณ และผู้ร่วมงาน โดยสามารถแบ่งปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความต่างของหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตได้ดังนี้

เนื่องด้วยโปรดักชันละครเพลงเรื่อง “Long Live Jit Poumisak ชุมชุมเรื่องเล่าวีรกรรมวีรชนปฏิวัติ” เป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาของวิทยานิพนธ์ในด้านการเขียนบทสำหรับละครเวที ของ นายณฤทธิ์ ปาเฉย รวมทั้งยังเป็นผู้อำนวยการสร้าง เพราะเป็นผู้ออกค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ในการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องนี้ ทำให้ในบางหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิตและผู้อำนวยการผลิต ผู้เขียนบทละครเป็นผู้ดำเนินการ เนื่องจากเจ้าของวิทยานิพนธ์จำเป็นต้องควบคุมมาตรฐานของงานให้เป็นไปตามที่ตนเองต้องการ และเพื่อควบคุมงบประมาณที่ตนเองได้ตั้งเอาไว้ ผู้ควบคุมการผลิตได้ใช้ประสบการณ์ในการทำงานละครเวทีในการให้คำปรึกษา เพื่อให้เจ้าของวิทยานิพนธ์สามารถตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม และเพื่อให้ผู้ควบคุมการผลิตจะได้รับทราบผลการตัดสินใจของเจ้าของวิทยานิพนธ์ และนำไปดำเนินการตามหน้าที่ต่อไป อีกทั้งละครเวทีเรื่องนี้เป็นการทำงานร่วมกันของนิสิตปริญญาโท นิสิตปริญญาตรี และผู้ร่วมงานอาวุโส รูปแบบการทำงานของละครนิสิตเป็นการทำงานซึ่งช่วยเหลือกัน ทำให้บางหน้าที่เกิดการแบ่งงานไปให้ผู้ที่มาช่วยงาน หากแต่วิธีการนี้ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต ทักษะในการสื่อสารประสานงานที่ดีพร้อมทั้งการมีหลายสายตาช่วยกันมองปัญหาและแก้ไข ย่อมก่อให้เกิดศักยภาพที่ดีกว่า

ละครเพลงเรื่อง “Long Live Jit Poumisak ชุมชุมเรื่องเล่าวีรกรรมวีรชนปฏิวัติ” จัดแสดงทั้งหมด 3 รอบ มีผู้ชมการแสดงอยู่ที่รอบละ 170 คน และผู้ร่วมงานในจำนวน 60 คน ถือ เป็นละครขนาดเล็กถึงกลาง ระบบการบริหารจัดการจึงไม่ได้มีความซับซ้อนเกินกว่าที่ผู้วิจัยและผู้ร่วมงานจะจัดการได้ บางหน้าที่สามารถจัดการให้เสร็จได้ด้วยตนเองและไม่สร้างปัญหาใดใด ผู้วิจัยจึงคิดว่า ขนาดของละครย่อมส่งผลต่อการวางแผนของระบบการบริหารจัดการและโครงสร้างหน้าที่ในการจัดแสดงละครเวทีรวมถึงจำนวนรอบของการแสดงส่งผลต่อหน้าที่ในบางช่วงของโปรดักชันของผู้ควบคุมการผลิต

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยมองเห็นถึงความแตกต่างของการรับรู้หน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต การใช้ชื่อเรียกหน้าที่ที่ต่างกัน รวมไปถึงโครงสร้างองค์กรที่ส่งผลต่อการกำหนดหน้าที่ ในขั้นตอนอภิปรายผลการวิจัย ผู้วิจัยเปรียบเทียบข้อมูลให้เห็นถึงความแตกต่างของหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตของแต่ละองค์กร และเปรียบเทียบกับหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตตามรูปแบบที่ได้ศึกษาจากระบบของต่างประเทศ

1. ประมวลความรู้และเปรียบเทียบความแตกต่างของบทบาท หน้าที่ และรูปแบบการทำงานของผู้ควบคุมการผลิต จากการศึกษาและการทดลองปฏิบัติ

จากข้อมูลที่ได้ทำการศึกษา สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และลงมือปฏิบัติ สามารถสะท้อนให้ผู้วิจัยมองเห็นถึงความแตกต่างของแต่ละองค์กร ซึ่งล้วนแล้วแต่มีปัจจัยที่ส่งผลให้หน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิตไม่เป็นไปตามรูปแบบการจัดแสดงละครเวทีของต่างประเทศที่ต่างกัน เพื่อให้เห็นความแตกต่างอย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงสร้างตารางเปรียบเทียบผู้ดำเนินการหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต จากทั้งระบบต่างประเทศ จาก 3 องค์กรที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารจัดการสังกัดอยู่และการปฏิบัติหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตของผู้วิจัย ในละครเพลงเรื่อง “Long Live Jit Poumisak ชุมชุมเรื่องเล่าวีรกรรมวีรชนปฏิวัติ” เพื่อนำไปใช้สังเคราะห์ให้ได้หน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตซึ่งเหมาะกับรูปแบบการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทยในลำดับต่อไป

หน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต จากการศึกษาระบบ ต่างประเทศ	ผู้ดำเนินการหน้าที่ ผู้ควบคุมการผลิต บริษัท ชีโนอีโอ จำกัด ณ โรงละครเมืองไทย วิศาลัยเอเชียวอเตอร์	ผู้ดำเนินการหน้าที่ ผู้ควบคุมการผลิต บริษัท สยามพิเนต จำกัด ณ โรงละครเคแบงก์ สยามพิเนต	ผู้ดำเนินการหน้าที่ ผู้ควบคุมการผลิต บ. SELLADOOR ASIA PACIFIC จำกัด ณ โรงละคร M Theatre	ผู้ดำเนินการหน้าที่ ผู้ควบคุมการผลิต Long Live Jit Poumisak ชุมนุมเรื่องเล่าวีรกรรม วีรชนปฏิวัติ
1. ช่วงเตรียมการผลิต				
1.1) เตรียมข้อมูลสำหรับการประชุม - ตารางการทำงาน - แผนงบประมาณ	หัวหน้าฝ่ายละครเวที, กำกับศิลป์	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้เขียนบทละคร, ผู้ควบคุมการผลิต
1.2) นัดประชุมครั้งแรก	ผู้ช่วยหัวหน้า ฝ่ายละครเวที	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต
1.3) รู้จักสถานที่ให้มากที่สุด	ทุกหน้าที่	เจ้าหน้าที่โรงละคร	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต, กำกับเวที
2. ช่วงประชุมวางแผนโปรดัคชั่น				
2.1) ส่งข้อความเตือนการประชุม	กองอำนาจการ	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต
2.2) จัดเตรียมสถานที่ประชุม	กองอำนาจการ, เจ้าหน้าที่โรงละคร	เจ้าหน้าที่โรงละคร	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต, กำกับเวที
2.3) อำนวยความสะดวก	หัวหน้าฝ่ายละครเวที	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต
2.4) แจกรายละเอียดต่างๆ	หัวหน้าฝ่ายละครเวที, กำกับศิลป์	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต
2.5) ตั้งคำถาม	หัวหน้าฝ่ายละครเวที, กำกับศิลป์	ผู้จัดการโครงการ, ผู้อำนวยการผลิต	ผู้อำนวยการผลิต, ผู้กำกับการแสดง	ผู้ควบคุมการผลิต, ผู้เขียนบทละคร
2.6) นัดประชุมครั้งต่อไป	ผู้ช่วยหัวหน้าฝ่ายละครเวที	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต

3. ช่วงซ้อมการแสดงนอกโรงละคร				
3.1) ดำเนินงานตามตารางแผนงาน	กำกับศิลป์, หัวหน้าฝ่ายละครเวที, ตำแหน่งการผลิต	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต, กำกับเวที
3.2) เข้าดูการซ้อม	ทุกหน้าที่	ทุกหน้าที่	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต, และทุกหน้าที่
3.3) นัดประชุมความคืบหน้า	ผู้ช่วยหัวหน้าฝ่ายละครเวที, กำกับศิลป์	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต
3.4) ปรับตารางการทำงานตามสถานการณ์จริง	ผู้ช่วยหัวหน้าฝ่ายละครเวที, กำกับศิลป์	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต
3.5) แก้ไขปัญหา	หัวหน้าแต่ละฝ่าย	ผู้อำนวยการผลิต, หัวหน้าแต่ละฝ่าย	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต
4. ช่วงติดตั้งในโรงละครและช่วงซ้อมในโรงละคร				
4.1) จัดตารางการใช้งานโรงละคร	ออกแบบฉาก	ผู้อำนวยการผลิต, ออกแบบฉาก	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต
4.2) อำนาจความสะดวก	เจ้าหน้าที่โรงละคร	เจ้าหน้าที่โรงละคร	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต
4.3) ตรวจสอบความปลอดภัย	เจ้าหน้าที่โรงละคร, หัวหน้าแต่ละฝ่าย	เจ้าหน้าที่โรงละคร, หัวหน้าแต่ละฝ่าย	ผู้อำนวยการผลิต, หัวหน้าแต่ละฝ่าย	ผู้ควบคุมการผลิต
4.4) ศึกษารายแผนงาน	ออกแบบฉาก	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต
4.5) ตรวจสอบรายชื่อผู้ร่วมงาน	กองอำนาจการ	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ช่วยอำนาจการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต
5. ช่วงทดลองการแสดง				
5.1) ตรวจสอบความปลอดภัย	ออกแบบฉาก, เจ้าหน้าที่โรงละคร	ผู้อำนวยการผลิต	หัวหน้าแต่ละฝ่าย	ผู้ควบคุมการผลิต
5.2) ปรับแก้ไขตามความเหมาะสม	กำกับศิลป์, ออกแบบฉาก	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต, ผู้อำนวยการผลิต
5.3) ติดตามค่าใช้จ่าย	กองอำนาจการ	ผู้อำนวยการผลิต	จัดการกองอำนาจการ	ผู้ควบคุมการผลิต
5.4) จัดตารางการรีดออน	ออกแบบฉาก	ผู้อำนวยการผลิต, ออกแบบฉาก	ผู้อำนวยการผลิต	ผู้ควบคุมการผลิต
6. ช่วงทดลองการแสดง				
6.1) ควบคุมการรีดออน	ออกแบบฉาก	เจ้าหน้าที่โรงละคร	ผู้อำนวยการผลิต, หัวหน้าแต่ละฝ่าย	ผู้ควบคุมการผลิต
6.2) จัดการงานเอกสาร	กองอำนาจการ	ผู้อำนวยการผลิต, เจ้าหน้าที่โรงละคร	ผู้อำนวยการผลิต, ผู้ช่วยอำนาจการผลิต, จัดการโครงการ	ผู้ควบคุมการผลิต

ตารางที่ 2 ตารางประมวลการศึกษาหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับผู้ควบคุมการผลิต จากกระบวนการศึกษา

ที่มา. พพร อาชาตย์, ผู้วิจัย, 2562

จากตารางประมวลการศึกษาหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับผู้ควบคุมการผลิต สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างของผู้ปฏิบัติหน้าที่แทนผู้ควบคุมการผลิตอย่างชัดเจน โดยเฉพาะด้านสถานที่และด้านความปลอดภัย เพราะหากบริษัทของผู้จัดละครเวทีมีพื้นที่โรงละครเป็นของตนเอง มักจะมีเจ้าหน้าที่โรงละครเป็นผู้ดูแลสถานที่ในการจัดเตรียมสถานที่ในการประชุม การอำนวยความสะดวกให้กับทุกๆ คนที่เข้ามาสร้างสรรค์ผลงานในพื้นที่โรงละคร รวมถึงด้านความปลอดภัย

หน้าที่ด้านการวางแผนตารางการทำงานและการวางแผนงบประมาณ ข้อมูลในด้านงบประมาณไปจนถึงตารางการทำงาน มักผ่านการตัดสินใจจากกรรมการบริหารและผู้ถือหุ้นของบริษัทเรียบร้อยแล้ว มักจะส่งงานต่อไปให้ผู้อำนวยความสะดวกการผลิตเป็นผู้ลงรายละเอียดของตารางการทำงานและแผนงบประมาณ เพื่อให้ผู้อำนวยความสะดวกการผลิตเป็นผู้ประสานให้กับทุกฝ่าย สามารถดำเนินหน้าที่ของฝ่ายตนเองต่อไปตามแผนตารางการทำงานและงบประมาณที่แต่ละฝ่ายได้รับ โดยอยู่ในการควบคุมดูแลความคืบหน้าของผู้อำนวยความสะดวกการผลิต

หน้าที่ในด้านการควบคุมดูแลการติดตั้งและการรื้อถอน มักกลายเป็นหน้าที่ของ หัวหน้าฝ่ายแต่ละฝ่าย ได้แก่ ผู้ออกแบบฉาก ผู้ออกแบบแสง ผู้ออกแบบเสียง ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก และผู้ออกแบบเทคนิคพิเศษ โดยมีเจ้าหน้าที่โรงละครคอยดูแลในด้านความปลอดภัยในระหว่างการติดตั้งและคอยอำนวยความสะดวก เพราะหัวหน้าฝ่ายทุกฝ่ายมีทักษะเฉพาะทางของตนเองที่จะสามารถจัดการ ควบคุม ติดตาม ให้ช่างทุกคนติดตั้งและรื้อถอนงานได้ด้วยความปลอดภัยและเป็นไปตามเวลา ได้มากกว่าให้ผู้อำนวยความสะดวกการผลิต แต่หากเป็นบริษัทผู้จัดแสดงละครเวทีที่ไม่มีพื้นที่โรงละครเป็นของตนเองในการจัดแสดง ผู้อำนวยความสะดวกอาจต้องมาดูแลการติดตั้งและการรื้อถอนบ้าง เพื่อเป็นการย้ำในด้านความปลอดภัยและเห็นถึงความคืบหน้าด้วยตนเอง

นอกจากตารางประมวลการศึกษาหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับผู้ควบคุมการผลิต สามารถสะท้อนให้เห็นปัจจัยที่สอดคล้องกันที่ส่งผลให้ไม่มีหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต หรือผู้ควบคุมการผลิตไม่ได้ทำหน้าที่ตามรูปแบบการจัดแสดงละครเวทีของต่างประเทศ โดยสามารถแบ่งปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความต่างของหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตได้ดังนี้

1.1 รูปแบบขององค์กรและการแบ่งขอบเขตหน้าที่

ความแตกต่างของรูปแบบขององค์กร ทั้งในเชิงการอยู่ภายใต้บริษัท ซึ่งก่อให้เกิดข้อจำกัดทางด้านการตัดสินใจและด้านการวางแผนงบประมาณ เพราะงบประมาณและการใช้งบประมาณมักจะได้รับ การตัดสินใจจากการประชุมของกรรมการบริหาร และทั้งในเชิงระบบการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการทำงานในหน้าที่ต่างๆ เนื่องจากกรรมการบริหารถือสิทธิตัดสินใจ

สูงสุด และในหลายองค์กร ผู้ควบคุมการผลิตไม่ได้มีส่วนร่วมในการประชุมกับฝ่ายบริหาร และจะได้รับทราบข้อมูลหลังการตัดสินใจจากการประชุมของกรรมการบริหาร นอกจากนี้ แต่ละองค์กรมีระบบการทำงานของพนักงานที่แตกต่างกัน บางบริษัทมีพนักงานประจำเกือบครบหน้าที่ในระบบการทำงานละครเวที แต่ในขณะเดียวกัน บางบริษัทเลือกใช้วิธีจ้างผู้ร่วมงานชั่วคราวมาร่วมสร้างสรรค์ละครเวทีร่วมกัน สองวิธีการที่แตกต่างกันนี้ ส่งผลให้หน้าที่ของผู้ร่วมสร้างสรรค์ละครเวทีมีสิทธิมีเสียงในการนำเสนอประสบการณ์ของตนเอง เพื่อเป็นความคิดเห็นใช้ในการตัดสินใจในการวางแผนการทำงาน และวางแผนงบประมาณได้ต่างกัน ระบบองค์กรตั้งต้นของบริษัทสร้างสรรค์งานละครเวที มีส่วนในการมองเห็นความสำคัญของหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตเป็นอย่างมาก เพราะบริษัทจะเป็นผู้ตัดสินใจว่าต้องการผู้ทำหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตมาร่วมงานหรือไม่ ซึ่งย่อมเกี่ยวข้องกับเรื่องงบประมาณในการว่าจ้างผู้ที่จะมีหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต

อีกหนึ่งเหตุผลสำคัญในด้านรูปแบบองค์กร คือ หากเป็นองค์กรใหญ่ มักมีพื้นที่โรงละครเป็นของตัวเอง และมีเจ้าหน้าที่โรงละครคอยดูแลพื้นที่โรงละคร อำนาจความสะดวกให้กับผู้ที่มาใช้พื้นที่โรงละคร ในมุมหนึ่งเจ้าหน้าที่โรงละครสามารถลดภาระของผู้ควบคุมการผลิตในการอำนวยความสะดวกด้านสถานที่ให้กับผู้ร่วมงาน และด้านความปลอดภัยต่างๆ ในพื้นที่ของโรงละคร แต่บางองค์กรมองว่า เจ้าหน้าที่โรงละครสามารถทำหน้าที่แทนผู้ควบคุมการผลิตได้ ซึ่งในความเป็นจริง เจ้าหน้าที่โรงละคร อาจไม่มีทักษะในด้านการอ่านแบบของฝ่ายฉาก การวางผังของฝ่ายแสง เพื่อใช้ในการวางแผนการดำเนินงานและการจัดตารางใช้งานพื้นที่โรงละครในวันติดต่อกัน แต่เจ้าหน้าที่โรงละครจะสามารถอำนวยความสะดวกตามความต้องการที่เกี่ยวกับพื้นที่โรงละครให้กับผู้ร่วมงานทุกคนได้ โดยเฉพาะการสอดส่องดูแลในเรื่องความปลอดภัยของการใช้งานโรงละคร

1.2 ความเชื่อมั่นในศักยภาพผู้ทำหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการบริหารจัดการละครเวทีในประเทศไทยทั้ง 3 ท่าน ต่างให้คำตอบกับคำถามที่ว่า “หากมีหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต ซึ่งทำหน้าที่ตามผู้ควบคุมการผลิตตามรูปแบบต่างประเทศ คิดว่าจะทำให้การสร้างสรรค์ละครเวที มีประสิทธิภาพมากขึ้นหรือไม่ อย่างไร” ไปในทิศทางเดียวกัน คือ หากมีหน้าที่นี้น่าจะดี เพราะจะเป็นการลดภาระงานของตนเองไปได้มาก แต่ไม่มั่นใจว่าการมีผู้ควบคุมการผลิตนั้นจะส่งผลให้การทำงานของระบบการบริหารจัดการดีขึ้น มีประสิทธิภาพมากขึ้นหรือไม่ เพราะไม่มั่นใจว่าผู้ที่มารับหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตมีทักษะที่เหมาะสม มีประสบการณ์ตรงและเพียงพอที่จะมาเป็นหนึ่งในบุคคลที่สำคัญในฝ่ายบริหารจัดการหรือไม่ เนื่องจากในประเทศไทยไม่ได้มีการสอนในด้าน การบริหารจัดการละครเวที (Theatre Management) ที่เข้มข้นและได้ฝึกปฏิบัติอย่างจริงจังเหมือนกับการเรียน

การสอนในต่างประเทศ อีกทั้ง ผู้ที่ปฏิบัติหน้าที่ซึ่งมีลักษณะคล้ายหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตในปัจจุบันนั้น มักเป็นผู้ที่เรียนในด้านสถาปัตยกรรมศาสตร์ กล่าวคือ ผู้ที่มีความรู้พื้นฐานทางด้านโครงสร้างและการติดตั้ง เพื่อให้ทำหน้าที่เฉพาะด้านการควบคุมการติดตั้งของงานฝ่ายออกแบบ และเป็นผู้ที่เก็บสะสมประสบการณ์งานในโรงละคร โดยไม่ได้ผ่านการเรียนการสอนในด้านละครเวทีมา จึงทำให้ผู้อำนวยความสะดวกเลือกที่จะทำหน้าที่ด้านการวางแผนงานและงบประมาณเอง และแบ่งหน้าที่ซึ่งต้องการทักษะเฉพาะทางให้กับหัวหน้าฝ่ายต่างๆ เป็นผู้รับผิดชอบ เพราะมองว่าผู้ที่มีทักษะตรงตามเนื้อหา ย่อมจะทำหน้าที่นั้นได้ดีกว่าและง่ายต่อการบริหารจัดการมากกว่าการลงไปทำงานที่ตนเองไม่ถนัด

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญการบริหารจัดการละครเวทีในประเทศไทย สามารถกล่าวได้ว่า การพัฒนาบุคลากรในสายงานละครเวทีให้ตรงความต้องการของตลาดเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญ วงการละครเวทีมีการแข่งขันสูงและพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง แต่ระบบการศึกษาในด้านละครเวที่ยังคงเดินในความเร็วเท่าเดิม ผู้ให้สัมภาษณ์มีมุมมองที่น่าสนใจ คือ หากระบบการศึกษามองเห็นความต้องการทางด้านทักษะของบุคลากรที่จะเข้ามาทำงานในด้านละครเวทีได้มากขึ้น น่าจะส่งผลดีต่อทั้งตัวผู้เรียนที่จะกลายมาเป็นหนึ่งในแรงขับเคลื่อนวงการละครได้มากพอสมควร

2. สังเคราะห์หน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตที่เหมาะสมกับบริบทและรูปแบบการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทย

จากการศึกษาและการทดลองปฏิบัติ ผู้วิจัยจึงสังเคราะห์ออกมาเป็นหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต โดยคำนึงถึงปัจจัยต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการศึกษาในทุกขั้นตอน ทุกองค์กร รวมไปถึงสิ่งที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารจัดการได้ให้สัมภาษณ์ ทศนคติและมุมมองต่อหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต ในระบบการบริหารจัดการละครเวที เพื่อให้ได้หน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตที่เหมาะสมกับบริบทและรูปแบบการจัดการแสดงละครเวทีในประเทศไทย ดังนี้

2.1 ช่วงเตรียมการผลิต

ในช่วงเตรียมความพร้อมสำหรับการสร้างสรรค์ละครเวที บางครั้งผู้ควบคุมการผลิตอาจยังไม่ได้มีส่วนร่วมมากนัก ส่วนมากเป็นการประชุมของกรรมการบริหารในด้านงบประมาณ หากผู้ควบคุมการผลิตมีโอกาสได้เข้าร่วมประชุม จะสามารถใช้ประสบการณ์ของตนเองในการเสนอความคิดเห็นเพื่อเป็นข้อมูลในการวางแผนการจัดการและงบประมาณ นอกจากนี้ ความแตกต่างของรูปแบบองค์กรยังส่งผลต่อผู้ปฏิบัติงานในหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต

โดยสิ่งที่ผู้ควบคุมการผลิตควรทำในช่วงเตรียมการผลิต คือ การอ่านบทละคร เพื่อ

ความเข้าใจลำดับของเรื่อง และเพื่อนำรายละเอียดต่างๆ เตรียมข้อมูลสำหรับการประชุมครั้งแรก เมื่อกำหนดและหาพบผู้รับหน้าที่ต่างๆ ในโปรดัคชันได้ครบถ้วน ผู้ควบคุมการผลิตจะต้องติดต่อทุกฝ่ายเพื่อนัดประชุมร่วมกันครั้งแรก และก่อนจะถึงการประชุมครั้งแรก ผู้ควบคุมการผลิตควรใช้เวลานี้ในการทำควมรู้จักสถานที่ที่ใช้จัดแสดงให้มากที่สุด ข้อจำกัดของโรงละครจะเป็นองค์ประกอบสำคัญของข้อมูลในการประชุมครั้งแรก

2.2 ช่วงประชุมวางแผนโปรดัคชัน

ในช่วงประชุมวางแผนโปรดัคชัน ผู้ควบคุมการผลิตจะมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่และจะต้องเข้าร่วมประชุมทุกครั้ง เพื่อจะทราบถึงรายละเอียดในด้านการออกแบบที่จะนำมาใช้กับการแสดง อีกทั้งจะต้องประเมินสถานการณ์และความเป็นไปได้ในด้านตารางการทำงาน งบประมาณที่แต่ละฝ่ายได้รับไป ความเสี่ยงในด้านการปลอดภัย สิ่งเหล่านี้ ผู้ควบคุมการผลิตจะต้องรับฟังจากผู้เข้าร่วมการประชุมทุกคน และประเมินสถานการณ์ในระหว่างการประชุมทันที

ก่อนถึงวันประชุมครั้งแรก ผู้ควบคุมการผลิตควรส่งข้อความเตือนการประชุมกับผู้เข้าร่วมประชุมและควรสอบถามถึงความต่างๆ ของผู้เข้าร่วมประชุม อาทิ เครื่องฉายภาพอาหารที่แพ้ เป็นต้น ผู้ควบคุมการผลิตต้องดูแลการจัดสถานที่ประชุม โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้ร่วมประชุมและตำแหน่งการนั่งของผู้เข้าร่วมประชุม ในระหว่างการประชุม ผู้ควบคุมการผลิตควรให้ผู้กำกับแสดงเป็นผู้นำการประชุม โดยผู้ควบคุมการผลิตเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้กับผู้ร่วมประชุมพร้อมทั้งแจ้งรายละเอียดที่ได้เตรียมเอาไว้ เพื่อเป็นข้อมูลของผู้ร่วมประชุมและเพื่อเสนอความคิดเห็นกันในระดับถัดไป ผู้ควบคุมการผลิตอาจเสนอความคิดเห็นในด้าน ระยะเวลาการทำงาน และการติดตั้ง ผู้ควบคุมการผลิตควรตั้งคำถามถึงสิ่งที่มองเห็นว่าจะเป็นปัญหาในอนาคต เพื่อเน้นย้ำให้ทุกฝ่ายระมัดระวัง และควรถามช่วงเวลาเพื่อนัดประชุมครั้งต่อไป

2.3 ช่วงข้อมการแสดงนอกโรงละคร

หลังการประชุมครั้งแรก มักมีการแก้ไขตารางการทำงานและแผนงบประมาณ ซึ่งผู้ควบคุมการผลิตอาจได้มีส่วนร่วม เนื่องจากได้ร่วมประชุมครั้งแรก ผู้ควบคุมการผลิตควรนำข้อมูลและสิ่งที่สังเกตได้จากการประชุม รวมถึงประสบการณ์ของตนเองมาเป็นข้อมูลในการปรับแผนการทำงาน โดยเฉพาะสิ่งที่จะทำให้เกิดปัญหาในอนาคต

ในช่วงที่ฝ่ายกำกับการแสดงได้ทำการซ้อมการแสดงอยู่นั้น ผู้ควบคุมการผลิตควรทำงานตามแผนตารางการทำงานที่ได้กำหนดเอาไว้ โดยประสานงานกับทุกฝ่าย และนัดประชุมความคืบหน้า เพื่อให้ทุกฝ่ายได้นำเสนอความคืบหน้าของงานฝ่ายตนเองและนำเสนอความคิดเห็น

ของผู้ร่วมงานทุกฝ่ายร่วมกัน ในช่วงซ้อมการแสดงนอกโรงละครนี้ มักเริ่มมีปัญหาต่างๆ เกิดขึ้น ผู้ควบคุมการผลิตควรร่วมแก้ไขปัญหาดังกล่าว ที่ส่งผลต่องบประมาณและตารางการทำงาน บางครั้งอาจต้องมีการปรับตารางการทำงานตามสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้น และผู้ควบคุมการผลิตควรจัดตารางเวลาตนเองเพื่อเข้าดูการซ้อมบ้าง เพื่อให้ได้พุดคุยถึงความต้องการจากฝ่ายกำกับกำกับการแสดง ผู้ควบคุมการผลิตจะได้แจ้งฝ่ายออกแบบได้ทัน และนัดฝ่ายออกแบบมาพุดคุยกับผู้กำกับต่อไป

2.4 ช่วงติดตั้งในโรงละครและช่วงซ้อมในโรงละคร

ช่วงติดตั้งในโรงละครและช่วงซ้อมในโรงละคร ถือเป็นหน้าที่หลักของผู้ควบคุมการผลิต เนื่องจากระยะเวลาใช้งานพื้นที่โรงละครก่อนการแสดงจริงมีอยู่จำกัด ทุกความต้องการในการใช้งานโรงละครเพิ่มเติม ล้วนเป็นค่าใช้จ่ายที่อาจเกินไปกว้างงบประมาณกำหนดเอาไว้ ผู้ควบคุมการผลิตจึงต้องควบคุมการทำงานในพื้นที่โรงละครของทุกฝ่ายให้เป็นไปตามตารางการทำงานที่ได้จัดสรรเวลาเอาไว้ตามความเหมาะสม

ก่อนเข้าใช้งานพื้นที่โรงละคร ผู้ควบคุมการผลิตจะต้องจัดตารางการใช้งานโรงละคร โดยคำนึงถึงความต้องการใช้พื้นที่จริงของแต่ละฝ่าย ฝ่ายฉากและฝ่ายแสงต้องใช้พื้นที่จริงเป็นเวลานาน ในการติดตั้งและจบงานของทั้งสองฝ่าย ในขณะเดียวกัน ฝ่ายกำกับต้องการให้นักแสดงได้ซ้อมในพื้นที่จริงและองค์ประกอบจริงมากที่สุด ในระหว่างที่ทุกฝ่ายใช้งานพื้นที่โรงละครตามตารางที่ประกาศออกไป ผู้ควบคุมการผลิตจะต้องคอยอำนวยความสะดวกให้กับทุกฝ่าย นอกจากเพื่อสะดวกต่อการใช้งาน ผู้ควบคุมการผลิตจะต้องตรวจสอบความปลอดภัยของผู้ใช้งานพื้นที่โรงละครอยู่เสมอ ผู้ควบคุมการผลิตควรดูแลและมองเห็นปัญหาในทุกขั้นตอนเพื่อความปลอดภัยและเพื่อรักษาตารางการทำงานของทุกฝ่าย เพื่อจะได้มีเวลาให้ฝ่ายกำกับกำกับการแสดงใช้พื้นที่จริงมากที่สุด ช่วงที่ทุกฝ่ายทำงานในพื้นที่โรงละคร ผู้ควบคุมการผลิตควรขอรายชื่อผู้ร่วมงานในด้านการผลิต ติดตั้ง และบริหารจัดการทุกคน บางครั้ง รายชื่อนี้อาจกลายเป็นข้อมูลในด้านการทำประกันภัยหมู่ในเวลาที่กำลังผลิตผลงานละครเวทีร่วมกันในพื้นที่โรงละคร

2.5 ช่วงตลอดรอบการแสดง

เมื่อติดตั้งชิ้นงานเสร็จ การซ้อมกับเครื่องแต่งกาย พร้อมกับฉากที่ใช้แสดงจริง ซ้อมลำดับการแสดงเสมือนจริงก่อนการแสดงจบลง เริ่มเปิดม่านการแสดง และจัดแสดงไปตามวันเวลาที่ได้ประชาสัมพันธ์ ละครเวทีแต่ละเรื่องมีระยะเวลาในการแสดงต่างกัน ฉาก ชุด ย่อมบอบสลายตามการใช้งาน หน้าที่หลักของผู้ควบคุมการผลิต คือ การตรวจสอบชิ้นงานต่างๆ เนื่องจากโดยส่วนใหญ่ เมื่อฝ่ายออกแบบติดตั้งและนำส่งชิ้นงานให้ฝ่ายการแสดงแล้ว มักจะไม่

ได้เข้ามาในโรงละครอีกจนกว่าจะวันรื้อถอน โดยเฉพาะฝ่ายออกแบบฉาก ผู้ควบคุมการผลิตจึงต้องตรวจสอบความปลอดภัยและความพร้อม สำหรับการให้แสดงก่อนวันแสดงทุกๆ สัปดาห์ ตลอดจนการแสดงรอบสุดท้าย

โดยปกติแล้วฝ่ายออกแบบเครื่องแต่งกาย มักจะมีฝ่ายเครื่องแต่งกาย (Dresser) คอยดูแลเครื่องแต่งกายในทุกรอบการแสดง ซึ่งฝ่ายเครื่องแต่งกายจะรับผิดชอบในด้านการรักษาความสะอาดและซ่อมแซมเครื่องแต่งกาย ฝ่ายออกแบบแสงมักจะตรวจสอบระบบแสงก่อนการแสดงทุกรอบ ผู้ควบคุมการผลิตจึงต้องคอยตรวจสอบชิ้นงานในฝ่ายออกแบบฉากเป็นหลัก ชิ้นงานของฉากต้องคอยรับน้ำหนักของนักแสดง บางชิ้นนักแสดงจะต้องขึ้นไปกระโดดอยู่บนชิ้นงานฉาก ทำให้หลายครั้งชิ้นงานฉากจะเกิดการชำรุดในระหว่างรอบการแสดง หากมีชิ้นงานฉากต้องซ่อมหรือแก้ไข ผู้ควบคุมการผลิตต้องติดต่อผู้ออกแบบฉากและช่างผลิตฉากให้มาซ่อมแซมในเวลาที่เหมาะสม คือ ก่อนวันที่มีการแสดง 2-3 วัน เพื่อให้มันแน่ใจว่าจะซ่อมชิ้นงานเหล่านั้นได้ทันเวลา และมีเวลาให้นักแสดง ผู้ควบคุมฉาก ผู้กำกับเวที และผู้กำกับ ได้ทดลองใช้ชิ้นงานที่มีการเปลี่ยนแปลง

เมื่อการแสดงรอบแรกจบลง มักมีการแสดงความคิดเห็นผ่านแบบสอบถามและผู้ร่วมงานทุกคน บางกรณี ผู้กำกับอาจต้องการให้มีการปรับแก้ไข ผู้ควบคุมการผลิตจะต้องประเมินความเป็นไปได้ว่า มีงบประมาณเพียงพอที่จะปรับแก้ไขตามที่ผู้กำกับต้องการหรือไม่ การปรับแก้ไชนั้นมากน้อยเพียงใด มีเวลาเพียงพอในการปรับแก้ไขหรือไม่ หรือหากมีรอบการแสดงไม่มาก การปรับแก้ไขจะคุ้มค่างบประมาณที่ต้องลงทุนหรือไม่ ผู้ควบคุมการผลิตควรปรึกษาและเสนอความคิดเห็นต่อผู้กำกับและผู้อำนวยการผลิตก่อนที่จะมีการตัดสินใจปรับแก้ไข ผู้ควบคุมควรใช้ช่วงเวลาที่งานของทุกฝ่ายน้อยลงนี้ ในการติดตามค่าใช้จ่ายและเอกสารต่างๆ และจัดตารางการรื้อถอนหลังจบการแสดง สิ่งที่คุณควบคุมการผลิตต้องคำนึงในการจัดตารางรื้อถอน คือ ช่องทางการขนย้ายชิ้นงานที่รื้อถอนและย่อยสลายแล้วออกไปจากพื้นที่อาคารของโรงละคร เพราะปกติแล้วมักมีช่องทางไม่มาก แต่ทุกฝ่ายต้องการใช้งานช่องทางเหล่านั้นในการขนย้ายออก ผู้ควบคุมการผลิตจึงต้องจัดลำดับในการขนย้ายชิ้นงานออกของแต่ละฝ่าย

2.6 ช่วงหลังเสร็จสิ้นการแสดง

หลังจบการแสดงรอบสุดท้าย หน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต คือ คอยควบคุมทุกฝ่ายนำสิ่งที่ขนเข้ามาในโรงละคร ออกไปจากโรงละครให้เรียบร้อยทั้งหมด ผู้ควบคุมการผลิตจะต้องควบคุมการรื้อถอนให้ปลอดภัย ไม่เกิดอันตรายต่อผู้ร่วมงาน และไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อพื้นที่โรงละคร และจะต้องส่งคืนโรงละครในสภาพเดิมที่ได้รับมา โดยปกติแล้ว เจ้าหน้าที่

โรงละครจะคอยอำนวยความสะดวกในระหว่างการรื้อถอนและดูแลความปลอดภัยของพื้นที่ในฐานะเจ้าของพื้นที่โรงละคร และคอยตรวจสอบว่าสิ่งที่ถูกนำมาใช้ เช่น ฝ้าม่าน ลำโพง โต๊ะเก้าอี้ เป็นต้น ยังคงอยู่ในสภาพที่ดี และเก็บเข้าที่เรียบร้อยแล้วตามจำนวนที่นำออกมาใช้ เพราะหากเกิดความเสียหายหรือสูญหาย โรงละครจะต้องคิดค่าใช้จ่ายกับโปรดักชันละคร รวมไปถึงความเสียหายที่เกิดจากการใช้พื้นที่โรงละครและการรื้อถอน และขั้นตอนสุดท้ายผ่านการเงินและฝ่ายเอกสารอาจบรวนให้ผู้ควบคุมการผลิตคอยประสานงานและติดตามเอกสารต่างๆ โดยเฉพาะเอกสารทางการเงินให้ เนื่องจากผู้ควบคุมการผลิตติดต่อสื่อสารกับทุกฝ่ายมากที่สุด

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการตั้งข้อสันนิษฐานถึงความสำคัญของหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตสำหรับการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทย เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษา สัมภาษณ์ ทดลองปฏิบัติ ประมวลผล สังเคราะห์ จนได้ผลการวิจัยตามข้อสันนิษฐานและวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยได้ตั้งเอาไว้แล้วนั้น ผู้วิจัยจึงสรุปผลการวิจัยในครั้งนี้ ดังนี้

1. ความเข้าใจต่อบทบาท หน้าที่ และรูปแบบการทำงานของผู้ควบคุมการผลิต

จากการศึกษาและทดลองทำหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตครั้งนี้ ทำให้เข้าใจถึงบทบาท หน้าที่ และรูปแบบการทำงานของผู้ควบคุมการผลิต อีกทั้งยังมองเห็นถึงความแตกต่างและปัจจัยที่ก่อให้เกิดความแตกต่างในด้านการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทยและต่างประเทศ ซึ่งเป็นเหตุผลสำคัญที่ส่งผลให้หน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตมีความแตกต่างกัน และเมื่อผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และมีประสบการณ์ตรงในด้านการบริหารจัดการละครเวทีในประเทศไทยทั้ง 3 คน ยิ่งทำให้ผู้วิจัยมองเห็นถึงความแตกต่างของระบบการบริหารจัดการละครเวทีของแต่ละองค์กร ซึ่งแตกต่างกับระบบการจัดแสดงละครเวทีของต่างประเทศเช่นกัน โดยเกิดจากรูปแบบองค์กรของผู้สร้างสรรค์ละครเวทีในประเทศไทยที่มีความหลากหลาย การเรียกชื่อตำแหน่งที่แตกต่างกัน จนเกิดความสับสนต่อผู้ที่รับผิดชอบหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต และความเชื่อมั่นในตัวผู้ที่รับหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต อีกทั้งเมื่อได้ทดลองปฏิบัติด้วยตนเองในโปรดักชันละครเพลง ผู้วิจัยพบว่า ผู้ร่วมงานหลายคนไม่รู้จักหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต และคิดว่าหน้าที่ที่ผู้วิจัยทำ เป็นหน้าที่ของผู้อำนวยความสะดวกและผู้กำกับเวที และเมื่อนำชุดข้อมูลที่ได้ศึกษาในทุกขั้นตอนมาเปรียบเทียบ ผู้วิจัยจึงมองเห็นสาเหตุและปัจจัยที่ทำให้หน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตในประเทศไทย ไม่ได้รับความสำคัญและถูกมองว่าเป็นหน้าที่ที่แบ่งเนืองงานให้หน้าที่อื่นที่มีทักษะใกล้เคียงทำแทนได้

2. หน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตที่เหมาะสมกับบริบท และรูปแบบการสร้างสรรค์ และจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทย

เมื่อผู้วิจัย ศึกษา สัมภาษณ์ ทดลอง และนำชุดข้อมูลทั้งหมดที่ได้มาประมวลเปรียบเทียบความแตกต่างของหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์หน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตที่เหมาะสมกับรูปแบบการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทย โดยคำนึงถึงองค์ประกอบและปัจจัยความแตกต่างของระบบองค์กรที่ผลิตละครเวทีในประเทศไทย ผู้วิจัยพบว่า บทบาท หน้าที่ และรูปแบบการทำงานของผู้ควบคุมการผลิตที่เหมาะสมกับการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทย มีความคล้ายคลึงกับบทบาท หน้าที่ และรูปแบบการทำงานของผู้ควบคุมการผลิตในรูปแบบการจัดแสดงละครเวทีของต่างประเทศ สิ่งที่แตกต่างกัน คือ รายละเอียดในแต่ละขั้นตอนการทำงานของผู้ควบคุมการผลิต เนื่องจากรูปแบบระบบองค์กรของผู้สร้างสรรค์ละครเวทีในประเทศไทยมีความหลากหลาย หากมองในมุมของผู้บริหารองค์กร ย่อมจะเข้าใจได้ว่าการเพิ่มบุคลากรเข้ามาในโปรดักชันต้องคำนึงถึงหลายปัจจัย อาทิ งบประมาณที่ต้องใช้ในการว่าจ้าง อีกทั้งเป็นการว่าจ้างโดยที่ไม่มีความมั่นใจว่าผู้ที่จะมีรับหน้าที่ของการผู้ควบคุมการผลิตนั้นจะสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในด้านการบริหารจัดการละครเวที จะสามารถลดงบประมาณในการสร้างสรรค์ละครเวที แต่หากมองในมุมผู้วิจัยแล้วนั้น การจะปรับแก้ไขระบบการบริหารจัดการขององค์กรที่ดำเนินการผลิตละครเวทีมาเป็นเวลานาน ย่อมเป็นเรื่องยากที่ฝ่ายบริหารจัดการจะยอมเปลี่ยนแปลงเพื่อหน้าที่ที่เพียงหน้าที่เดียว และการแก้ไขการรับรู้และความเข้าใจต่อหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต ซึ่งมีความเข้าใจทับซ้อนและคลาดเคลื่อนกับหน้าที่อื่นอยู่ในปัจจุบัน ย่อมเป็นเรื่องที่จะปรับให้เป็นไปตามรูปแบบของสากลได้ยากเช่นกัน

ผู้วิจัยและผู้ให้สัมภาษณ์มองเห็นความสำคัญของหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต ซึ่งจะสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการงานละครเวที ผู้วิจัยจึงมองว่าผู้ที่ต้องการจะทำหน้าที่หรือประกอบอาชีพ ผู้ควบคุมการผลิต เพื่อที่จะร่วมสร้างสรรค์และร่วมกันพัฒนาธุรกิจละครเวทีในประเทศไทย ควรจะศึกษาและเข้าใจในหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิตอย่างชัดเจน เตรียมความพร้อมของตนเองให้พร้อมต่อการทำหน้าที่ทุกเมื่อ และเมื่อได้รับการติดต่อให้ทำหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต ไม่ว่าจะทำหน้าที่ครบตามที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ออกมาหรือไม่ และไม่ว่าจะได้รับหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตในรูปแบบที่ระบุหน้าที่และขอบเขตของงานมาจากองค์กรสุดท้ายแล้วหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต จะต้องรู้และเข้าใจหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิตและผู้ร่วมงาน รวมไปถึงรูปแบบของการบริหารจัดการละครเวทีที่องค์กรวม

หน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ออกมานั้น สามารถยืดหยุ่นให้เหมาะสมกับร่วมงานกับองค์กรและกลุ่มผู้สร้างสรรค์ละครเวที โดยแต่ละองค์กรมีรูปแบบองค์กรและมีความต้องการผู้ร่วมงานที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับความต้องการและขอบเขตงานขององค์กรหรือ

กลุ่มผู้สร้างสรรค์ละครเวที ว่าต้องการให้ผู้ควบคุมการผลิตทำหน้าที่ของตนมาน้อยเพียงใด

ผู้วิจัยพบว่ารูปแบบองค์กรที่จัดแสดงละครเวทีในประเทศไทยนั้นมีรูปแบบองค์กรที่หลากหลาย ส่งผลให้ระบบการบริหารการจัดการแตกต่างกัน มีหน้าที่ผู้รับผิดชอบเนื้องานต่างๆ ต่างกัน รวมไปถึงหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต ในระบบการบริหารจัดการละครเวที ผู้วิจัยจึงขอเสนอผลจากการศึกษาและวิจัยในครั้งนี้ เป็นหนึ่งในวิธีการเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการละครเวทีและพัฒนาธุรกิจละครเวทีต่อไป ด้วยการมีบุคคลที่ทำหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตดำเนินหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิตในระหว่างการจัดแสดงละครเวทีตามรูปแบบที่เหมาะสมกับการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทย

กิตติกรรมประกาศ



ขอขอบคุณผู้ร่วมงานในโปรดักชันละครเพลงเรื่อง “Long Live Jit Poumisak ชุมนุมเรื่องเล่าวีรกรรมวีรชนปฎิวัติ” ทุกคน โดยเฉพาะคุณณฤทธิ์ ปาเฉย ผู้เขียนบทละครเวที เจ้าของวิทยานิพนธ์และเจ้าของโปรดักชัน เปิดโอกาสให้ผู้วิจัยวางแผนและจัดการกับรูปแบบและระบบการบริหารจัดการละครเวทีได้อย่างอิสระ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เกิดประโยชน์ต่อผู้วิจัยที่สุด

ขอขอบคุณ คุณวีระชัย วรรัตน์ชัยกุล คุณชัชชน สุวรรณมณี และ คุณเจษฎา ด่านปาน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการบริหารจัดการ ที่เปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ อีกทั้งยังบอกเล่าข้อมูลอย่างละเอียดและมีประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบคุณ อาจารย์ปิยะวัฒน์ ธรรมกุลกลางกูร อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้ให้คำปรึกษาชัดเจน ชี้แนะแนวคิดใหม่ๆ และแนวทางที่เหมาะสมกับวิจัย

บรรณานุกรม

ภาษาอังกฤษ

- Anthony Rhine. (2018). *Theatre Management: Arts Leadership for the 21st Century*. London: Palgrave and Macmillan.
- Cary Gillett and Jay Sheehan. (2017). *The Production Manager's Toolkit: successful production management in theatre and performing arts*. New York; London: Routledge.
- Jim Volz. (2004). *How to Run a Theatre: a witty, practical and fun guide to arts management*. New York: Back Stage Books.
- Jim Volz. (2017). *Introduction to Arts Management: Introduction to Theatre*. India: Bloomsbury Publishing Plc.
- Lluís Bonet and Hector Schargorodsky. (2018). *Theatre Management: models and strategies for cultural venues*. Norway: Kunnskapsverket.
- Peter Dean. (2012). *Production Management: making shows happen*. Wiltshire: Crowd Press.
- Pauline Menear and Terry Hawkins. (2011). *Stage Management and Theatre Administration*. (9th ed.). A Phaidon Theatre Manual. Singapore: Phaidon Press Limited.
- Timo Niermann. (2008). *Collaboration Backstage. Breaking Barriers for the Creative Network*. India: Bloomsbury Publishing Plc.

ภาษาไทย

ชูโรมาน เวศยาภรณ์. (2541). *งานฉากละคร 1*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นพมาศ แวหงส์. (2558). *ปริทัศน์ศิลปการละคร*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สัมภาษณ์

เจษฎา ด่านปาน. ผู้อำนวยการผลิต บริษัท SELLADOOR ASIA PACIFIC จำกัด. สัมภาษณ์. 27 มิถุนายน 2562.

จัสชน สุวรรณมณี. ผู้อำนวยการผลิต บริษัท สยามพิเนส จำกัด. สัมภาษณ์. 2 กรกฎาคม 2562.

วีระชัย วรรัตน์ชัยกุล. (ผู้ออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก) บริษัท ซีเนริโอ จำกัด. สัมภาษณ์. 3 กรกฎาคม 2562.

03

>>

การศึกษากระบวนการทางการแสดงโดยใช้เทคนิค ทางการแสดงของ Lecoq และ Michael Chekhov ในการรับบทบาท อนาเตา จากเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf)

The Study of Lecoq and Michael Chekhov Acting Technique to Perform the Role of Anatou in the Ice Wolf

¹ Correspondanceauthor : bambamwcw@gmail.com

* นักศึกษาระดับศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (การละคร) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

** อาจารย์พิเศษสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

***ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาวิธีการทางการแสดงและการพัฒนาทักษะทางด้านการแสดง ผ่านการรับบทบาท อนาเตา จากเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf) โดยผู้วิจัยเล็งเห็นว่าตัวละคร อนาเตา เป็นตัวละครที่สะท้อนให้เห็นปัญหาของการถูกรังแกและการถูกทำให้เป็นคนอื่น (Otherness) อย่างชัดเจน ซึ่งการที่ตัวละครพบเจอกับปัญหาเหล่านี้เกิดขึ้นจากการที่เธอมีบุคลิกที่แตกต่างจากคนอื่นเพียงเท่านั้น ปัญหาเหล่านี้ส่งผลให้ตัวละครมีภาวะความรู้สึกภายในที่ซับซ้อนเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะศึกษาวิธีการทางการแสดงต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในการเข้าถึงตัวละครตัวนี้ให้สมบทบาทที่สุด โดยวิธีการทางการแสดงที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษาเป็นการทำงานร่วมกันของกระบวนการทางการแสดง (Acting Approach) สองเทคนิค คือ Lecoq และ Michael Chekhov Acting Technique โดยในส่วนของการ Lecoq Technique จะเป็นการศึกษาการเคลื่อนไหวของธาตุทั้งสี่ : ดิน น้ำ ลม ไฟ กับการศึกษาการเคลื่อนไหวของสัตว์ และในส่วนของการ Chekhov Technique จะเน้นการฝึกฝนและค้นหาผ่าน Imaginary Center, Psychological Gesture (PG) และ Sensation: Floating ซึ่งเน้นการทำงานไปที่การใช้ร่างกายคู่กับจินตนาการและส่งผลสู่การทำงานเกี่ยวกับจิตวิทยาภายในตนเอง โดยการค้นหาเหล่านี้จะนำพาให้ผู้วิจัยสามารถค้นหาแนวทางในการเข้าถึงตัวละครอนาเตาได้อย่างละเอียด กล่าวคือสามารถเข้าใจทั้งลักษณะนิสัยและลักษณะภายนอกของตัวละครได้เป็นอย่างดี และสามารถสื่อสารผ่านบทละครออกมาได้อย่างสมบทบาทในที่สุด

ละครเรื่องตำนานหมาป่าแดนหนาวนี้ได้ทำการจัดแสดงทั้งหมด จำนวน 6 รอบ ณ โรงละครคณะศิลปกรรมศาสตร์ (Drama Studio) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในระหว่างวันที่ 8-16 มีนาคม 2562 โดยผลตอบรับผ่านแบบประเมินจากผู้ชมส่วนมากได้ให้ความคิดเห็นที่มีความพึงพอใจต่อภาพรวมในการแสดงและการแสดงอย่างสมบทบาท ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยในการพัฒนาศักยภาพทางการแสดงของผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ การแสดง กระบวนการทางการแสดง ละครรำ
เทคนิคการแสดงของไมเคิล เชคคอฟ. เทคนิคการแสดงของเลอค็อก

ABSTRACT

This research aims to study acting approaches as well as to improve my acting abilities through the role of Anatou from “The Ice Wolf”. I have realized that Anatou is a character that clearly reflects many social issues such as bullying and being a victim of otherness. The reason that she has to struggle with these problems is only because of her physical appearance that is different from others. These problems has caused Anatou many complex feelings and inner states. My objective was to explore different acting approaches in order to understand and to portray this character as good as possible. The approaches that I chose include: Lecoq’s technique which is consisted of the four elements movements (Earth, Water, Wind and Fire) and animal’s movements, Chekhov’s technique which is consisted of Imaginary Center, Psychological Gesture (PG) and Sensation: Floating. These approaches focus on coordinating your body movements with imagination and eventually, affecting your psychological movements. Exploring these techniques would eventually lead me to approach the character of Anatou at the most detailed level.

The Ice Wolf was performed at the Drama Studio, Thammasat University during 8th–19th March 2018 with the total of 6 performances. The audience’s feedback was received through a set of evaluation forms. These comments are very useful to me in terms of improving my acting potential. More than half of the audience were satisfied with the play and the overall performance of actors. The evaluation result as well as my discoveries have signified that my assigned goals have been fulfilled, because I have successfully portrayed Anatou and improved my acting abilities.

ความเป็นมาและความสำคัญ

การแสดงละคร (Acting) เป็นศิลปะสาขาหนึ่งที่มนุษย์กระทำมาตั้งแต่เกิด และกระทำอยู่ทุกวันนี้ในบทบาทต่างๆ เพื่อสื่อสาร เรื่องราว ความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ให้ผู้อื่นรู้เห็นและมีความรู้สึกร่วมด้วย นักแสดงละคร หรือ Actor จะเป็นผู้ที่ถ่ายทอดเรื่องราว จากการตีบท และตีความหมายของบทละคร ออกมาเป็นท่าทาง การกระทำด้วยร่างกาย (Physical Actions) การกระทำด้วยเสียง (Vocal Action) หรือด้วยคำพูดบทสนทนา (Dialogue) ให้ผู้ชมได้เห็นเป็นภาพบนเวที (มัทนี รัตน์, 2543) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในศาสตร์ทางด้านศิลปะการแสดงละครเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการเป็นนักแสดงจะช่วยทำให้ผู้วิจัยได้เป็นสื่อกลางในการสื่อสารเรื่องราวหรือประเด็นต่างๆ ภายในเรื่องสู่ผู้ชมโดยตรง ทั้งยังได้ค้นหา และทดลองสิ่งใหม่ๆ ทางการแสดงอีกด้วย

หนึ่งในตัวละครที่ผู้วิจัยมีความสนใจคือ ตัวละคร “อนาเดา” จากบทละครเรื่อง ดำน่านหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf) ซึ่งเป็นบทละครสำหรับเยาวชน ประพันธ์โดย Joanna Kraus บทละครเรื่องนี้มาจากนิยายพื้นบ้านที่เล่าถึง เรื่องราวของเด็กสาวชาวเอสกีโมที่ชื่อว่า “อนาเดา” ผู้มีสติและสืบทอดที่ขัดอ่อนซึ่งแตกต่างจากคนในเมืองอย่างสิ้นเชิง ทำให้คนในเมืองต่างมองว่าเธอเป็นตัวประหลาดและจะนำพาสิ่งชั่วร้ายเข้ามาสู่หมู่บ้าน อนาเดาจึงมักถูกกลั่นแกล้งจากเพื่อนๆ และถูกกีดกันในการใช้ชีวิตจากคนในหมู่บ้านอยู่เสมอนานวันหนึ่งเธอถูกบีบบังคับให้ออกจากหมู่บ้าน เธอจึงมุ่งหน้าเข้าไปในป่าเพื่อตามหาพ่อแม่ของเธอ แต่แล้วเธอก็ได้พบกับเทพแห่งป่า อนาเดาจึงขอร้องให้เทพแห่งป่าเสกให้เธอกลายเป็นหมาป่า เพื่อที่เธอจะได้ลิ้มเรื่องราวอันแสนเจ็บปวดที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านทั้งหมด (Kraus, Joanna Halpert, 1997) เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาตัวละคร อนาเดาจากบทละครเรื่องนี้เป็นเพราะความสนใจในประเด็นของการทำให้เป็นอื่น หรือการถูกรังแกจากผู้อื่น ซึ่งในเรื่องนี้ได้แสดงให้เห็นประเด็นนี้ และตัวละครอนาเดาก็ได้เป็นตัวละครหลักที่แสดงให้เห็นถึงผลของการถูกรังแกอย่างชัดเจน

โดยในการรับบทบาทเป็นตัวละครนี้ผู้วิจัยมีความต้องการที่จะศึกษา ค้นคว้าและทดลองเกี่ยวกับวิธีการทางการแสดง โดยใช้วิธีการของ Jacques Lecoq ซึ่งมุ่งเน้นไปที่การใช้ร่างกายในการทำงานกับตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาจังหวะหรือ Dynamic ของธรรมชาติธาตุทั้ง 4 อันได้แก่ ดิน น้ำ ลม ไฟ และสัตว์ โดยจะสามารถหยิบจับเอาองค์ประกอบบางอย่างมาใช้ในการสร้างตัวละครไม่ว่าจะเป็นเรื่องของลักษณะท่าทาง น้ำเสียง อารมณ์ หรือความรู้สึกในแต่ละช่วงได้ (Jacques Lecoq, 2000) และวิธีการทางการแสดงของ

Michael Chekhov ที่มุ่งการฝึกฝนไปที่การใช้จินตนาการ จิตวิทยาภายในที่สัมพันธ์กับร่างกาย มาทำงานในการเข้าถึงตัวละคร และภาวะอารมณ์ห้วงต่างๆ ของตัวละครที่มีความซับซ้อนเกินกว่าจะเข้าใจได้จากการตีความ โดยผู้วิจัยได้เลือกวิธีที่เหมาะสมมาได้แก่ Imaginary Center, Psychological Gesture (PG) และ Sensation: Floating

ในฐานะนักแสดง ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าบทบาท อนาคตาจากเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf) ถือเป็นความท้าทายทักษะทางด้านการแสดงของผู้วิจัยเป็นอย่างมาก ทั้งช่วงวัยของตัวละครที่ห่างจากผู้วิจัย ทางด้านบริบทสังคมที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง สภาวะทางจิตใจที่เปลี่ยนแปลงและซับซ้อนของตัวละคร รวมทั้งการที่ต้องกลายเป็นมนุษย์ในร่างหมาป่าอีกด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความต้องการที่จะค้นคว้า และทดลองวิธีการทางการแสดงที่หลากหลายเพื่อนำมาสร้างสรรค์ตัวละครอนาคตาให้สมบทบาท และเป็นโอกาสที่ผู้วิจัยจะได้พัฒนาศักยภาพทางด้านการแสดงของตนเองได้เป็นอย่างดี

1. วัตถุประสงค์

1.1 เพื่อศึกษาวิธีการทางการแสดงในการรับบทบาท “อนาคตา” จากเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf) โดยใช้เทคนิคทางการแสดงของ Jacques Lecoq และ Michael Chekhov

1.2 เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านการแสดงของผู้วิจัย เพื่อนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานในอนาคต

2. ขอบเขตของงานวิจัย

- 2.1 ศึกษาบทละครเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf)
- 2.2 ศึกษาวิธีการทางการแสดง (Acting Approach)
- 2.3 ศึกษาและทดลองเทคนิคทางการแสดงของ Jacques Lecoq
 - 2.3.1 ศึกษา Dynamic ของสัตว์ (หมาป่า)
 - 2.3.2 ศึกษา Dynamic ของธาตุทั้งสี่ ได้แก่ ดิน น้ำ ลม ไฟ
- 2.3 ศึกษาและทดลองเทคนิคทางการแสดงของ Michael Chekhov
 - 2.4.1 ศึกษา Imaginary Center
 - 2.4.2 ศึกษา Psychological Gesture (PG)
 - 2.4.3 ศึกษา Sensation: Floating
- 2.4 ศึกษาตัวละคร อนาคตา จากเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf)

3. วิธีการดำเนินงานวิจัย

วิธีการดำเนินงานวิจัยในหัวข้อ “การศึกษาระบบการทางการแสดงในการรับบทบาท

อนาเดา จากเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf)” ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินงานเป็น 3 ส่วน ดังนี้

3.1 Pre-Production

- 3.1.1 อ่านบทละคร ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf)
- 3.1.2 วิเคราะห์ ตีความบทละครและตัวละคร “อนาเดา” ที่ผู้วิจัยแสดง
- 3.1.3 ศึกษาทฤษฎีเทคนิคทางการแสดงของ Jacques Lecoq
- 3.1.4 ศึกษาทฤษฎีเทคนิคทางการแสดงของ Michael Chekhov
- 3.1.5 ศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับบริบท ชีวิตความเป็นอยู่ของชาวเอสกีโม ช่วงก่อนที่มีชุมชนริมาตั้งรกรากที่แคนาดา
- 3.1.6 ศึกษาพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กช่วงวัย 10 ปี

3.2 Production

- 3.2.1 จัดตารางการซ้อมการแสดง
- 3.2.2 ค้นหาและทดลองเทคนิคทางการแสดงของ Jacques Lecoq เพื่อนำมาสร้างตัวละคร
- 3.2.3 ฝึกซ้อมและพัฒนาตัวละคร
- 3.2.4 ซ้อมใหญ่การแสดง
- 3.2.5 ทำการแสดง

3.3 Post-Production

- 3.3.1 ประเมินผลจากใบประเมินจากผู้ชม
- 3.3.2 ประเมินผลการทำงานของผู้วิจัย
- 3.3.3 สรุปผลการประเมินและจัดทำรูปเล่มศิลปะการแสดงนิพนธ์

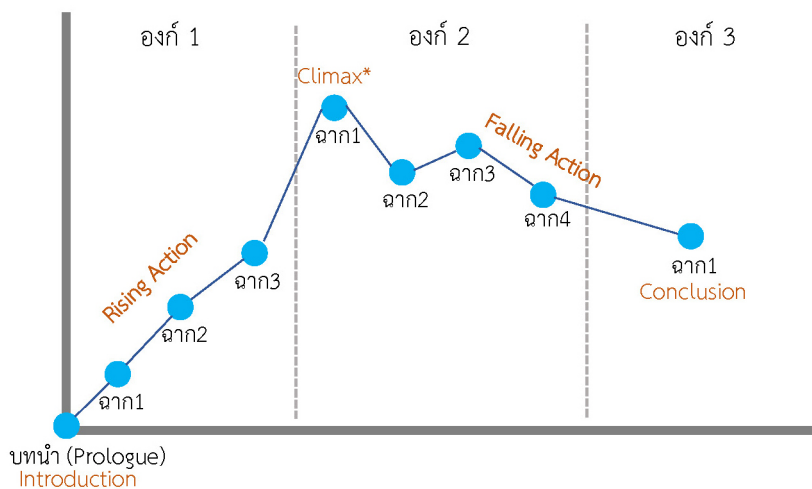
ผลการวิจัย

งานวิจัย เรื่องการศึกษากระบวนการทางการแสดงในการรับบทบาท อนาเดา จากเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf) นี้เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยเน้นการทำงานเป็นเชิงปฏิบัติการ (Practice as Research) จึงทำให้ผลการวิจัยในลำดับต่อไปนี้ เป็นผลที่เกิดจากการที่ผู้วิจัยเขียนสะท้อนข้อค้นพบที่มีรากฐานมาจากการตนเอง (Self-Reflection) เป็นหลัก โดยในการทำงานผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการทำงานออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ กระบวนการเตรียมการแสดง (Pre-Production), กระบวนการฝึกซ้อม ค้นหา และแสดง (Production) และกระบวนการหลังการแสดง (Post- Production) โดยผู้วิจัยจะมุ่งเน้นการเตรียมการแสดงไปในส่วนของการศึกษาและวิเคราะห์บทละคร และศึกษาสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ การศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครอนาเดา ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการแบ่งรายละเอียดข้อมูลที่จะวิเคราะห์ และลำดับหัวข้อไว้อย่างละเอียด ดังนี้

1. การวิเคราะห์บทละครเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว

ในการสร้างสรรค์ละครเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว ครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำบทละครเรื่องนี้ในฉบับแปลโดย อาจารย์ปิยะวัฒน์ ธรรมกลางกูร อาจารย์คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยมาใช้ในการแสดง และมีการปรับแปลงคำพูดของตัวละคร หรือการสนทนาเรื่องราวเพียงเล็กน้อย โดยเทียบกับต้นฉบับดั้งเดิมที่เป็นภาษาอังกฤษ เพื่อให้บทละครที่จะนำมาใช้ในการแสดงมีเนื้อหาที่ครบถ้วนตามฉบับดั้งเดิมมากที่สุดและเข้ากับโลกของละครที่วางเอาไว้มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ปรับแปลงคำพูดโดยจะเน้นการใช้ภาษาทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่ยังคงรูปแบบของสรรพนามคำพูดที่ยังคงกลืนอายุของบริบททางสังคมที่กำหนดไว้ในเรื่อง โดยในบทละครเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว นี้ประกอบไปด้วยบทนำ (Prologue) และ 3 องก์ โดยในองก์ 1 มี 2 ฉาก องก์ 2 มี 4 ฉาก และองก์ 3 มี 1 ฉาก ซึ่งผู้วิจัยจะวิเคราะห์และตีความถึงโครงสร้างและเหตุการณ์ดังนี้

โครงสร้างบทละคร



ภาพกราฟที่ 1 : แสดงโครงสร้างบทละครเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf)
ตามการวิเคราะห์ของผู้วิจัย

ตารางข้างต้นได้อธิบายถึงโครงสร้างของบทละคร โดยเริ่มจากบทนำหรือ Prologue ที่ทำหน้าที่เพื่ออธิบายโลกของละครและเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นภายในเรื่อง รวมทั้งยังเป็นเหมือนลางบอกเหตุ (Foreshadow) ของเรื่องไม่ดีที่จะเกิดกับตัวละครหลักอีกด้วย นอกจากนี้ ในส่วนขององก์ที่ 1 (ฉากที่ 1 ถึง 3) จะเป็นฉาก Rising Action ซึ่งเป็นส่วนที่เล่าเกี่ยวกับ

ภูมิหลังของตัวละคร สถานการณ์หลักที่เกิดในเรื่อง และทำให้เห็นถึงความขัดแย้ง (conflict) ต่อความต้องการหลักของตัวละครอนาเดาเนื่องจากเธอถูกโมโตเมียค จิกิดานด์กลั่นแกล้ง ทั้งๆ ที่เธอต้องการที่จะเข้าไปเล่นด้วยอย่างเป็นมิตร และถูกคนในหมู่บ้านร่วมกันขับไล่ให้เธอไปอยู่ที่อื่น นอกจากนี้ยังเป็นฉากที่สะท้อนให้เห็นถึงประเด็นของการทำให้เป็นอื่น (otherness) ซึ่งเชื่อมโยงกับแก่นสาระสำคัญของเรื่องนี้อีกด้วย ทั้งยังสะท้อนไปถึงภาวะของคนที่เป็นผู้ถูกกระทำอย่างอนาเดาต่อสถานการณ์อันโหดร้ายนี้

จนเมื่อเข้าองค์ที่ 2 ในบทละครเรื่องนี้จะเป็นจุด Climax หรือจุดเปลี่ยนสำคัญของเรื่อง เพราะตัวละครหลักได้ตัดสินใจกระทำสิ่งที่ทำให้เปลี่ยนชีวิตของตัวละครไป ซึ่งในเรื่องนี้ตัวละครหลักได้ตัดสินใจที่จะทิ้งความเป็นมนุษย์ แลกกับการเป็นสัตว์เพื่อให้ลืมเรื่องราวที่เจ็บปวดแต่ในฉากที่ 3 และ 4 ขององค์นี้เรื่องราวที่เกิดขึ้นจะค่อนข้างคลี่คลายมากขึ้น จนเมื่อเข้าองค์ที่ 3 ซึ่งเป็นฉากสุดท้ายของเรื่อง ตามการวิเคราะห์โครงสร้างของผู้วิจัยในฉากสุดท้ายถือว่าเป็น Conclusion หรือฉากที่คลี่คลายเรื่องราวทั้งหมด โดยตัวละครในเรื่องได้เรียนรู้ถึงข้อผิดพลาดในการกระทำของตนเองกันทั้งสิ้น

จากการวิเคราะห์ถึงโครงสร้างบทละครโดยแบ่งเป็นฉากอย่างละเอียดนั้นทำให้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงหน้าที่ของแต่ละฉากทำงานต่อเรื่องทั้งหมด ทั้งยังเห็นถึงภาวะและจุดเปลี่ยนต่างๆ ของตัวละครได้อย่างชัดเจนมากขึ้น ซึ่งส่งผลให้ผู้วิจัยเห็นถึงแก่นสาระที่ผู้ประพันธ์ต้องการสื่อสารกับผู้อ่าน และเป็นแนวทางให้ผู้วิจัยสามารถเลือกนำเสนอแก่นสาระที่สำคัญมานำเสนอกับผู้ชมได้ในลำดับต่อไป

แก่นสาระสำคัญของเรื่อง (Theme)

จากการวิเคราะห์บทละครอย่างละเอียดแล้วนั้นผู้วิจัยเลือกนำเสนอแก่นสาระสำคัญของเรื่องโดยใจความดังนี้ “การสร้างความเป็นอื่นให้กับคนที่แตกต่างจากเราส่งผลให้บุคคลนั้นถูกกีดกันและเกิดบาดแผลในจิตใจ แต่การยอมรับในความแตกต่างของกันและกัน และชื่นชมในความแตกต่างของตนเอง จะนำมาซึ่งการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข” ซึ่งเหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกแก่นสาระนี้ขึ้นมาเพื่อนำเสนอแก่ผู้ชมเป็นเพราะว่าเราต่างเล็งเห็นว่ามนุษย์ทุกคนล้วนเคยประสบพบเจอกับประเด็นปัญหานี้มาไม่ว่าจะกี่ยุคหรือกี่สมัยก็ตาม ซึ่งเราต่างเคยเป็นทั้งผู้ที่ทำให้คนอื่นแตกต่างจากเรา กีดกัน หรือกลั่นแกล้งเขา และยังเป็นทั้งผู้ที่ถูกกระทำสิ่งต่างๆ เหล่านี้อีกด้วย หรือในบางครั้งเราเองอาจจะเป็นคนที่อยู่ตรงกลางและสังเกตเหตุการณ์ก็เป็นได้ นับว่าวงจรการกีดกันผู้อื่นนี้ส่งผลกระทบต่อผู้ที่ถูกกระทำอย่างแน่นอน โดยภายในเรื่องเราจะเห็นได้จากตัวละครหลัก ซึ่งก็คืออนาเดาที่ถูกกีดกันจากคนในหมู่บ้าน กล่าวคือคนในหมู่บ้านเองก็เหมือนร่วมมือกันสร้างความเป็นอื่น (Otherness) ให้กับ อนาเดา แต่ในแง่ของการนำเสนอแก่นสาระ

สำคัญสำหรับผู้ชมนั้นหากผู้วิจัยนำเสนอเพียงแต่ผลเสียที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง อาจทำให้แง่มุมของการกีดกันหรือการสร้างความเป็นอื่นให้กับคนที่แตกต่างจากเรามีแต่แง่มุมที่โหดร้ายจนเกินไป ผู้วิจัยจึงต้องการนำเสนอให้เห็นว่าหากเรานั้นสามารถยอมรับความแตกต่างของกันและกัน หรือชื่นชมในความต่างนั้นได้จริงๆ เราก็จะสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข ดังในตัวบทละครเองจะเห็นได้จากการใช้ชีวิตอยู่ป่าของบรรดาเหล่าสัตว์ เพราะถึงแม้สัตว์แต่ละตัวจะมีความแตกต่างทางสายพันธุ์ ลักษณะรูปร่างแต่พวกมันก็อาศัยอยู่ร่วมกันและหวังดีกันได้เสมอ

การวิเคราะห์ตัวละคร อนาคตา

การวิเคราะห์ตัวละครเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดสำหรับผู้วิจัยในครั้งนี้ เนื่องจากก่อนที่จะค้นหาวีธีการทางการแสดงที่เหมาะสมสำหรับตัวละครได้นั้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องศึกษาและเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครที่จะรับบทบาทในทุกๆ ด้านซึ่งในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้อธิบายถึงลักษณะโดยพื้นฐานที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ไว้แล้ว โดยลักษณะพื้นฐานของอนาคตาตามที่ระบุไว้คืออนาคตาเป็นเด็กอายุ 10 ปี

ในทางกายภาพนั้นเธอมีลักษณะสัณฐานและสีผิวที่ซีดอ่อนแตกต่างจากคนในหมู่บ้านเป็นเด็กผู้หญิงที่ถูกคนในหมู่บ้านกีดกัน และอาศัยอยู่กับพ่อชื่อ คาร์วิก และแม่ชื่ออานาร์ดิคเป็นต้น แต่ในบทนี้ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ตัวละครอย่างละเอียดขึ้นโดยวิเคราะห์ถึงประสบการณ์ชีวิตของตัวละครอนาคตา ภาวะภายในจิตใจช่วงต่างๆ ภายในเรื่อง ลักษณะนิสัย รวมไปถึงความต้องการของตัวละคร

วิเคราะห์ความต้องการของตัวละคร

ความต้องการสูงสุดในชีวิตของอนาคตา คือ ต้องการเป็นที่ยอมรับของคนในหมู่บ้าน เห็นได้จากการกระทำของเธอตลอดทั้งเรื่องที่พยายามเข้าหาเพื่อนๆ และอธิบายให้ทุกคนในหมู่บ้านเข้าใจในตัวตนที่เธอเป็น ทั้งยังสามารถเห็นได้จากบทพูดที่เธอแสดงความรู้สึกกับตาร์โต้ ดังต่อไปนี้

องก์ 1 ฉาก 3 หน้า 13

อนาคตา ตาร์โต้ ทำไมในฤดูหนาว ท้องฟ้าถึงเป็นสีเทา ข้าไม่รู้ สิ่งที่ข้าต้องการก็คือข้าอยากเป็นเหมือนคนอื่นๆ ข้าอยากเล่นกับเจ้า ร้องเพลงกับเจ้า และอยากพบหน้าพ่อกับแม่อีกครั้ง ข้ารักพวกเขา เจ้าเชื่อข้ารีเปล่า ข้าอยากเป็นเพื่อนกับทุกๆ คนในหมู่บ้าน แต่พวกเขาไม่ยอมรับข้า มีเจ้าคนเดียวที่พยายามเข้าใจข้า ข้าเคยตื่นขึ้นมาแล้วบอกกับตัวเองว่า “วันนี้จะต้องไม่เหมือนกับวันอื่นๆ” เพราะแม่ข้าบอกว่า “อนาคตา ทุกๆ เช้าวันใหม่

ก็คือการเริ่มต้นของสิ่งใหม่ๆ เสมอ” แต่มันไม่จริง ในแต่ละวันข้ากลับพบกับสิ่งเดิมๆ ทุกๆ เข้า ข้าตื่นขึ้นอย่างหวาดผวา จนกระทั่งวันนี้ มันเป็นวันที่แย่ที่สุดเลย

นอกจากนี้ในแต่ละฉากตัวละครยังมีความต้องการแทรกอยู่เสมอ โดยผู้วิจัยจะอธิบายถึงความต้องการในแต่ละฉากที่ตัวละครมีตัวละครปรากฏอยู่

องค์ 1

ฉากที่ 2 : อนาคตต้องการที่จะให้เพื่อนๆ ยอมรับ เห็นได้จากการกระทำหลัก ซึ่งก็คือการที่เธอพยายามเข้าไปเล่นสนุกกับเด็กในหมู่บ้าน และแสดงความเป็นมิตรที่ดีต่อพวกเขา

ฉากที่ 3 : ต้องการให้ดาร์โต้ยอมรับในตัวตนของเธอ สามารถเห็นได้จากการที่เธอพยายามกล่าวถึงความต้องการในชีวิต เป้าหมายในชีวิตที่เธออยากจะเป็นต่างๆ

องค์ 2

ฉากที่ 1 : ต้องการให้เทพแห่งป่าเสกให้เธอกลายเป็นหมาป่า เพื่อที่จะได้ลิ้มเรื่องราวอันโหดร้ายที่เธอเจอ การกระทำที่เห็นได้ชัดคือการที่เธอยอมเดินทางมาที่ป่าซึ่งเป็นป่าที่ตามความเชื่อของหมู่บ้านเชื่อกันว่าเป็นป่าที่น่ากลัว และมีเทพแห่งป่าที่มีอำนาจมากในการปกครองป่าแห่งนี้คุ้มครองอยู่ ไม่มีเอสกิโมคนไหนกล้าเข้าไป แต่อนาคตได้เข้ามาและพยายามอ่อนน้อมด้วยการอธิบายนานาเพื่อให้ได้มาซึ่งความต้องการของเธอ

ฉากที่ 2 : ฉากนี้อาณาได้กลายเป็นหมาป่า และไม่หลงเหลือความทรงจำในช่วงของการเป็นมนุษย์ ความต้องการในฉากนี้คือ หมาป่าอนาคตต้องการที่จะออกไปสำรวจสิ่งที่อยู่รอบบริเวณป่าเนื่องจากเธอได้ฟังถึงเรื่องราวแปลกๆ ที่เกิดขึ้นนอกป่าแห่งนั้น ผสมผสานไปกับความจี้สงสัยของหมาป่า

ฉากที่ 3 : ต้องการขอความช่วยเหลือจากท่านเทพแห่งป่า เนื่องจากหวาดกลัวที่ชาวบ้านตั้งใจจะทำร้ายเธอ

องค์ 3

ฉากที่ 1 : ในฉากนี้อาณาเดิมมีสองความต้องการ โดยความต้องการแรกเกิดขึ้นช่วงที่เธอเห็นดาร์โต้ล้มและไม่สามารถขยับได้ เธอจึงต้องการช่วยให้ดาร์โต้ปลอดภัยจากอันตราย ส่วนอีกความต้องการหนึ่งเกิดขึ้นในช่วงสุดท้ายของเรื่อง ซึ่งเป็นช่วงที่เธอได้ตายและกลายเป็นวิญญาณแล้ว ช่วงนี้เธอเพียงอยากให้ทุกคนเข้าใจและยอมรับในตัวตนที่เธอเป็น และให้ทุกคนรู้ว่าเธอพร้อมที่จะให้อภัยแล้ว การกระทำที่สนับสนุนความต้องการนี้เห็นได้จากการที่อนาคตขอร้องให้ท่านเทพแห่งป่าช่วยให้คนในหมู่บ้านออกจากป่าอย่างปลอดภัย และพรั่ถามว่าพวกเขาเหล่านี้จะจดจำเธอได้หรือไม่ ในตอนท้ายของเรื่อง

ตัวอย่างบทพูด

องก์ 3 ฉาก 1 หน้า 31

อนาเดา ท่านเทพแห่งป่า ได้โปรด ให้ข้าช่วยพวกเขา

ท่านเทพแห่งป่า ข้าจะนำทางพวกเข้าไปจนถึงทางออกของป่านี้

อนาเดา พวกเขาจะเข้าใจหรือท่านเทพแห่งป่า แล้วพวกเขาจะจำเรื่องของข้าได้ยังไง

วิเคราะห์รูปลักษณะภายนอก

ตัวละครอนาเดาเป็นตัวละครที่ได้กลายร่างเป็นหมาป่าในช่วงครึ่งหลังของเรื่อง ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องวิเคราะห์ถึงลักษณะรูปลักษณะภายนอกทั้งในช่วงของการเป็นมนุษย์และหมาป่า เพื่อเป็นส่วนช่วยในการเข้าถึงตัวละคร โดยมีรายละเอียด ดังนี้

มนุษย์	หมาป่า
- ผิวสีขาวซีด - ผมสีขาว - ลักษณะกระดูกสันหลังโค้งงอ ชอบเดินก้มตัว ดูห่อเหี่ยว เนื่องจากตัวละครมักเก็บตัว ทำงานเย็บปักถักร้อยในบ้าน ไม่ได้ออกมาทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และมักถูกผู้อื่นกลั่นแกล้งเลยมีลักษณะร่างกายที่ปิดตัว - เคลื่อนไหวกระฉับกระเฉง ตามช่วงวัย แต่มีจังหวะการเดินที่ไม่เร็วมาก	- ลูกหมาป่า เพศเมีย - แข็งแรง เคลื่อนไหวคล่องแคล่ว - มีจังหวะการเดินที่ไม่เร็ว แต่เมื่อวิ่งเพื่อล่าเหยื่อ หรือรู้สึกตื่นเต้นจะมีจังหวะที่เร็วมาก - น้ำหนักตัวเยอะ และมีลักษณะที่ใหญ่กว่าสุนัขถึง 2 เท่า - ลักษณะช่วงลำตัว ออก และคอจะยืดขึ้น

ภาพตารางที่ 1 : วิเคราะห์ลักษณะรูปลักษณะภายนอกของตัวละคร อนาเดา

วิเคราะห์สถานะทางสังคม

อนาเตาเป็นลูกสาวของคาร์วิก นักล่าที่เก่งที่สุดในหมู่บ้านแม่น้ำปลาวาพันธ์ และ อานาร์ดิค หญิงสาวที่มีความสามารถในการเย็บปักถักร้อย ตามโครงสร้างทางสังคมของหมู่บ้านนี้แล้วนั้นผู้หญิงจะนับว่าเป็นกลุ่มคนที่อยู่เบื้องล่างผู้ชาย ดังนั้นอนาเตาจึงถือว่าเป็นกลุ่มคนที่อยู่ชั้นล่างกว่าผู้ชาย ผสมผสานกับการที่เธอมีรูปร่างที่แตกต่างจากทุกคนในหมู่บ้านยังทำให้เธอเป็นบุคคลที่ถูกเพ่งเล็งจากชาวบ้าน ทำให้อนาเตาไม่สามารถมีสิทธิ์มีเสียงหรือกระทำการสิ่งใดในหมู่บ้านนี้ได้เลย เพียงแต่ว่าเธอมีพ่อและแม่ผู้เป็นที่น่านับถือของชาวบ้านคอยดูแลปกป้องอยู่จึงทำให้เธอสามารถอาศัยอยู่ในหมู่บ้านได้ ภายในกลุ่มเด็ก ๆ ของหมู่บ้าน อนาเตามักจะถูกกลั่นแกล้ง ล้อเลียนอยู่เสมอ มีเพียง ดาร์โต้ เพื่อนเพียงคนเดียวของเธอ ที่คอยดูแลและเข้าใจเธอเสมอ นอกจากนี้อนาเตายังเป็นเด็กสาวเพียงคนเดียวในหมู่บ้านที่มีฝีมือการตัดเย็บเสื้อผ้าที่เหนือกว่าคนอื่น ๆ เนื่องจากแม่ของเธอเป็นคนสอนด้วยตนเอง

วิเคราะห์จิตวิทยาภายใน

อนาเตาเป็นเด็กสาวที่มีจิตใจดี และมีความพยายามเป็นอย่างสูง เห็นได้จากการที่ตลอดทั้งเรื่องเธอพยายามที่จะเข้าหาทุกๆ คนด้วยการอธิบายไม่ใช้การใช้ความรุนแรง เธอมักจะแสดงความเป็นมิตรที่ดีแก่เหล่าบรรดาเด็กในหมู่บ้านเพื่อที่ทุกคนจะได้ยอมรับและเข้าใจเธอ นอกจากนี้เธอยังมีความละเอียดอ่อนเป็นอย่างมาก ผลมาจากการที่เธอใส่ใจในเรื่องของการเย็บเสื้อผ้าและรองเท้าให้กับพ่อและแม่ของเธอเอง ภายในใจลึกๆ เธอมีความรู้สึกที่โดดเดี่ยวและแหว่งคว้างเนื่องจากพ่อกับแม่มีความสำคัญต่อชีวิตเธอเป็นอย่างมาก แต่เมื่อทั้งคู่จากเธอไปทำให้เธอต้องใช้ชีวิตด้วยตนเอง

อนาเตารู้สึกโดดเดี่ยวอยู่ภายในใจอย่างมาก สังเกตได้จากการที่เธออธิบายถึงช่วงเวลาที่ยังชีพแล้วไม่มีพ่อกับแม่อยู่ด้วย เปรียบเปรยกับความรู้สึก “หนาว” ซึ่งสะท้อนถึงอารมณ์แหว่งคว้างขาดความอบอุ่น จากการกระทำที่คนในหมู่บ้านกระทำกับเธอมาตั้งแต่เกิดทำให้อนาเตารู้สึกทุกข์ทรมานกับสิ่งที่ตนต้องเจอเป็นอย่างมากเห็นได้จากช่วงบทสนทนาที่เธอเปิดเผยถึงความรู้สึกภายในใจของตนเองต่อสิ่งที่เจอกับท่านเทพแห่งป่า และถึงแม้ว่าเธอจะเจอแต่เหตุการณ์ที่บั่นทอนจิตใจแต่อนาเตาก็ยังเป็นคนที่มีทัศนคติที่ดีในการมองโลก ซึ่งส่วนสำคัญที่ทำให้เธอมองโลกแบบนี้เป็นเพราะคำสอนของแม่เธอนั่นเอง สามารถเห็นได้จากคำพูดระบายความในใจของเธอต่อดาร์โต้

ในช่วงของการเป็นหมาป่าอนาเตามักจะแสดงสภาวะจิตใจที่ต้องการจะแก้แค้นอยู่เสมอ เนื่องจากเธอจำเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับเธอได้ครั้งเมื่อเป็นมนุษย์ ทำให้เธอกลัวที่จะเผชิญหน้าต่อผู้กับคนในหมู่บ้าน แต่ท้ายที่สุดด้วยความที่ลึกๆ แล้วจิตใจของเธอบริสุทธิ์และ

ดิงตามทำให้อนาเดาที่อยู่ในร่างหมาป่าเรียนรู้ที่จะให้อภัยและยอมรับในสิ่งที่ตนกำลังจะพบเจอ ดิงบทสนทนาที่ท่าเทพแห่งป่าได้กล่าวกับเธอไว้ก่อนที่เธอจะจากป่าไป นอกจากเธอจะให้อภัย ต่อการกระทำอันแสนโหดร้ายของคนในหมู่บ้านแล้วนั้น เธอยังกล้าที่จะเผชิญหน้าสู้กับคนใน หมู่บ้านเป็นครั้งสุดท้ายก่อนที่จะเธอจะจากโลกแห่งนี้ไป

วิเคราะห์ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น

นอกจากการวิเคราะห์มุมมองต่างๆ ของตัวละครแล้วการวิเคราะห์และศึกษาเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ของตัวละครนั้น กับตัวละครอื่นๆ ภายในเรื่องก็เป็นส่วนช่วยให้ผู้วิจัยสามารถ เข้าใจและนำไปใช้ในการค้นหาตัวละครได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ไว้ดังนี้

ความสัมพันธ์กับพ่อ (คาร์วิก)

ในตอนแรกคาร์วิกจะไม่กล้ายอมรับที่อนาเดามีลักษณะที่แปลกไปจากคนในหมู่บ้าน แต่ด้วยความรักที่มีให้กับลูก ทำให้คาร์วิกพยายามปกป้องอนาเดาอย่างเต็มที่ ไม่ว่าจะเป็นการ พยายามพูดอธิบายว่าอนาเดาจะเป็นคนดีและเป็นเหมือนเอลกิโมคนอื่นได้ในอนาคต นอกจากนี้ คาร์วิกยังเป็นผู้ที่สอนให้อนาเดาเป็นคนที่เข้มแข็งอีกด้วย ไม่ใช่เพียงแค่การกระทำที่คอยมอบ ให้อนาเดา แต่เขายังเป็นอีกหนึ่งคนที่คอยสอนให้อนาเดาอดทน กล้าเผชิญหน้ากับสิ่งต่างๆ และ ยอมรับในสิ่งที่เธอเป็นอีกด้วย

ความสัมพันธ์กับแม่ (อานาร์ดิก)

อนาเดาจะมีความผูกพันกับแม่มากกว่าพ่อ เพราะอานาร์ดิกจะคอยเลี้ยงดูและสอน ให้อนาเดารู้จักการเย็บปักถักร้อย งานดูแลบ้านต่างๆ ตามแบบฉบับของผู้หญิงเอลกิโมตาม บริบท ซึ่งอานาร์ดิกได้สอนให้อนาเดารู้จักการทำงานอย่างประณีตและละเอียดกับมัน อีก สิ่งหนึ่งคืออนาเดามีทัศนคติการมองโลกที่กว้างและเป็นแง่บวกซึ่งเหมือนกับแม่ของตนเองเป็น อย่างมาก อานาร์ดิกจึงเหมือนเป็นที่พึ่งที่สำคัญที่สุดในชีวิตของอนาเดา

ความสัมพันธ์กับคาร์โด

คาร์โดนั้นเป็นเพื่อนสนิทเพียงคนเดียวที่อนาเดามีภายในหมู่บ้าน ทั้งเขาและอนาเดา ได้เกิดในวันเดียวกัน และคาร์โดก็มักจะคอยช่วยเหลือและหวังดีกับอนาเดาเสมอ เขาจะคอย ปกป้องอนาเดาจากกลุ่มเพื่อนเวลาโดนแกล้ง อนาเดาจึงให้ความไว้วางใจกับคาร์โดรองลงมา ต่อจากพ่อและแม่ของเธอ เมื่อพ่อกับแม่ไม่อยู่คาร์โดจึงเป็นเพียงที่พึ่งเดียวที่อนาเดาสามารถ พึ่งพาได้

ความสัมพันธ์กับโมโดเมียดและชิกิดานัด

ทั้งสองเป็นเด็กในหมู่บ้านที่มีอายุใกล้เคียงกับอนาเดา ด้วยความที่อนาเดามีลักษณะ แตกต่างจากเพื่อนทั้งคู่จึงมักล้อเลียนและไม่ยอมให้อนาเดาเล่นกับพวกของตน อนาเดาจึงไม่

สามารถเข้าไปเล่นได้ แต่หากมีโอกาสเธอก็จะพยายามเข้าไปเล่นได้บ่อยครั้ง อนาคตที่ดีจะเป็นเพื่อนกับสองคนนี้เสมอ

ความสัมพันธ์กับดิเร็ก อะทาฮาและชาวบ้านในหมู่บ้าน

ดิเร็กนับเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อจุดเปลี่ยนในชีวิตของอนาเตาเป็นอย่างมาก เพราะเขาเป็นผู้ที่เริ่มไล่อนาเตาไปจากหมู่บ้านในวันเดียวกันกับที่ดาร์โดกับโมโตเมียมีเรื่องทะเลาะกัน ส่วนอะทาฮาผู้เฒ่าของหมู่บ้าน และคนอื่นๆ ก็ได้พยายามกีดกันอนาเตาจากการใช้ชีวิตในหมู่บ้านเสมอตั้งแต่เธอยังเป็นเด็กทารก

จากการวิเคราะห์หัตถ์ความบทรละคร และตัวละครอนาเตาภายในทำให้ผู้วิจัยเข้าใจและเรียนรู้ถึงแง่มุมต่างๆ ของตัวละครได้อย่างละเอียดมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นส่วนช่วยให้เมื่อค้นหาการเข้าถึงตัวละครผ่านวิธีการทางการแสดงต่างๆ ทำให้ผู้วิจัยสามารถเป็นตัวละครได้อย่างสมจริงมากที่สุด

2. กระบวนการฝึกซ้อมและการค้นหาการแสดง

หลังจากที่ได้วิเคราะห์บทละครและตัวละคร อนาเตาจากเรื่องตำนานหมาป่าแดนหนาวอย่างละเอียดแล้ว ผู้วิจัยได้นำเอาวิธีการทางการแสดงที่คาดว่าจะสามารถนำมาใช้ในการค้นหาตัวละครนี้ได้เหมาะสม มาทดลองในช่วงของการฝึกซ้อม เพื่อเลือกวิธีการที่ดีที่สุดสำหรับการรับบทเป็น อนาเตา โดยในกระบวนการฝึกซ้อมค้นหา ผู้วิจัยจะแบ่งกระบวนการในการฝึกซ้อมออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ กระบวนการเตรียมความพร้อมร่างกาย กระบวนการเข้าถึงตัวละคร และ กระบวนการฝึกซ้อมกับเรื่อง

กระบวนการเตรียมความพร้อมร่างกาย

ขั้นตอนการเตรียมความพร้อมของร่างกายเป็นขั้นตอนแรกๆ ที่ผู้วิจัยปฏิบัติก่อนการฝึกซ้อมทุกวัน เนื่องจากร่างกายเป็นเครื่องมือสำคัญที่สุดของนักแสดงในการแสดง การเตรียมความพร้อมร่างกายของนักแสดงแต่ละคนจะมีวิธีการที่แตกต่างกันไป โดยผู้วิจัยจะเน้นการเตรียมความพร้อมไปในด้านของการฝึกความแข็งแรงของกล้ามเนื้อส่วนแกนกลางของร่างกาย (core training) และการยืดร่างกาย (Stretching) เพราะวิธีการทางการแสดงที่ผู้วิจัยจะใช้ในการฝึกฝนนั้นจำเป็นต้องมีร่างกายส่วนหน้าท้องที่แข็งแรง และควรมีร่างกายที่ยืดหยุ่น

โดยขั้นตอนแรกคือขั้นตอนของการอบอุ่นร่างกาย (Warm up exercise) ซึ่งเน้นทำให้ร่างกายเกิดความร้อน เพื่อให้พร้อมต่อการใช้งาน เมื่ออุณหภูมิร่างกายเริ่มร้อนแล้ว เราจะสามารถขยับและเคลื่อนไหวได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยขั้นตอนต่อไปคือการยืดร่างกาย (Stretching) ขั้นตอนนี้ช่วยให้เส้นกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ เกิดความยืดหยุ่น ทำให้

สามารถขยับร่างกายได้มากขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการเป็นนักแสดงอย่างมาก เพราะตัวละครที่ผู้วิจัยแสดงต้องใช้ร่างกายเคลื่อนไหวอย่างละเอียด อีกขั้นตอนที่สำคัญคือการฝึกความแข็งแรงของร่างกายโดยเฉพาะส่วนแกนกลางของร่างกายตั้งแต่ ออก ลำตัว จนถึงท้องน้อย (Core Training) ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในการเตรียมความพร้อมของร่างกายก่อนการฝึก เพราะการค้นหาวิธีการทางการแสดงที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาจำเป็นต้องใช้แกนกลางของร่างกายเป็นจุดศูนย์กลางของพลังงานในการแสดง หรือที่เรียกว่า Center ในการค้นหาเป็นหลัก

สิ่งสำคัญที่ผู้วิจัยค้นพบในการเตรียมความพร้อมร่างกายคือการฝึกฝนท่าเหล่านี้ หากจะฝึกได้อย่างมีประสิทธิภาพและไม่เกิดการบาดเจ็บ ผู้วิจัยควรกำหนดลมหายใจให้สัมพันธ์กับร่างกายในขณะที่ฝึก เนื่องจากลมหายใจเป็นส่วนช่วยสำคัญในการเคลื่อนไหวเสมอ นอกจากการปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ จะทำให้ผู้วิจัยมีร่างกายที่พร้อมต่อการรับบทบาทมากขึ้นอีกด้วย หลังจากเตรียมร่างกายให้พร้อมต่อการใช้งานแล้วนั้น ผู้วิจัยจึงสามารถฝึกฝนกระบวนการต่อไปได้ อันได้แก่กระบวนการเข้าถึงตัวละคร ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญต่อตัวผู้วิจัยเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นส่วนสำคัญในการช่วยให้ผู้วิจัยสามารถรับบทบาทนาตาเดาได้

กระบวนการเข้าถึงตัวละคร (Characterization)

ก่อนที่จะเข้าถึงตัวละครได้นั้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องค้นหาวิธีการทางการแสดงที่เหมาะสมต่อการเข้าถึงตัวละครผ่านการฝึกฝนและทดลองเสียก่อน เนื่องจากการเข้าถึงตัวละครสามารถทำได้หลากหลายวิธี ในฐานะนักแสดง ผู้วิจัยจึงต้องหาวิธีที่เหมาะสมที่สุดเพื่อให้ตนเองสามารถรับบทบาทเป็น ตัวละครนาตาเดาได้อย่างสมจริงที่สุด ดังนั้นกระบวนการเข้าถึงตัวละครนี้จึงถูกแบ่งเป็น 2 ช่วงการฝึกด้วยกัน ได้แก่ ช่วงของการค้นหาทดลองวิธีการทางการแสดง และช่วงของการเข้าถึงตัวละคร ตามลำดับ

การค้นหาผ่านการทดลองด้วยวิธีการทางการแสดง (Acting Approach)

ในกระบวนการนี้ผู้วิจัยได้เลือกทำงานกับแบบฝึกหัดของ Lecoq Technique และ Chekhov Technique เพื่อใช้ในการค้นหาแนวทางที่คาดว่าจะสามารถนำไปใช้ในช่วงของการเข้าถึงตัวละครได้ เพราะวิธีของทั้งสองเป็นวิธีที่ผู้วิจัยเคยมีโอกาสดูฝึกฝนมาก่อนนั้นมีความเหมาะสมในการใช้ค้นหาตัวละคร ทั้งยังเป็นวิธีที่สามารถนำไปใช้กับการเข้าถึงตัวละครนาตาเดาได้

วิธีการทางการแสดงของ Lecoq Technique

จากการศึกษาเกี่ยวกับประวัติและแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีทางการแสดงของ Jacques Lecoq ผู้วิจัยได้เลือกวิธีการทางการแสดงที่จะนำมาทดลองค้นหาสำหรับการสร้างตัวละคร

อนาเดา โดยเลือกจากวิธีที่เคยมีโอกาสได้ศึกษาและทดลองในการสร้างตัวละครมาก่อนหน้านี้ และเป็นวิธีที่ผู้วิจัยศึกษาและเกิดความสนใจที่จะนำมาค้นหาโดยใช้ร่างกายเป็นตัวแทนไปสู่การสร้างตัวละคร ผู้วิจัยได้เลือกวิธีการทางการแสดงมาทั้งหมด 2 วิธี ได้แก่ การศึกษา การเคลื่อนไหวของธาตุทั้งสี่: ดิน น้ำ ลม ไฟ (The four elements) และการเคลื่อนไหวของสัตว์ (Studying Animals) เนื่องจากที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีทางการแสดง Lecoq ในรูปแบบของการศึกษาการเคลื่อนไหวของธาตุทั้งสี่แล้วนั้น พบว่า Lecoq มีความเชื่อว่าชีวิตมนุษย์จะมีความเชื่อมโยงกับธาตุทั้ง 4 นี้ โดยแต่ละคนจะมีส่วนประกอบของธาตุดิน น้ำ ลม ไฟ อยู่ในร่างกายในอัตราส่วนและสัดส่วนที่แตกต่างกันไป ซึ่งอิทธิพลของธาตุเหล่านี้จะส่งผลต่ออารมณ์และจิตใจ บางครั้งก็เห็นได้จากลักษณะภายนอกของบุคคล ในนิสัยใจคอและการแสดงออก แต่บางคนแม้จะเห็นไม่ชัดแต่ก็สามารถรู้สึกถึงได้ (สมพร พูราจ, 2554, น.61)

ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าหากนำมาศึกษาและค้นหาจะสามารถทำให้ค้นพบวิธีในการเข้าตัวละครได้อย่างละเอียดและหลากหลายมากขึ้น และทั้งสองวิธีล้วนเป็นวิธีที่เคยได้ทดลองปฏิบัติในชั้นเรียนมาแล้ว ทำให้เข้าใจถึงการเลือกใช้ได้อย่างดี

การฝึกฝนโดยศึกษาการเคลื่อนไหวของธาตุทั้งสี่ :

ดิน น้ำ ลม ไฟ (The four elements)

ผู้วิจัยเลือกการฝึกฝนโดยใช้การสังเกตการเคลื่อนไหวของธาตุนี้ เนื่องจากโดยพื้นฐานแล้วนั้นผู้วิจัยมีความสามารถในการใช้ร่างกายและจินตนาการเป็นตัวตั้งต้นในการค้นหาตัวละคร ซึ่งวิธีการนี้เป็นวิธีที่อาศัยการทำงานของร่างกายและจินตนาการควบคู่ไปด้วยกันเพื่อส่งผลต่อความรู้สึกและบุคลิกต่างๆ ซึ่งวิธีนี้จะสามารถนำมาใช้ในการค้นหาลักษณะภายนอกและทำความเข้าใจภาวะอารมณ์ต่างๆ ของตัวละครได้เป็นอย่างดี โดยการฝึกฝนจะเริ่มจากการสังเกตถึงลักษณะการเคลื่อนไหวของธาตุต่างๆ จากความคุ้นเคยใกล้ตัว สังเกตถึงสี อุณหภูมิ และจังหวะของธาตุนั้นๆ ผ่านจินตนาการแล้วให้ร่างกายได้ลองซึมซับการเคลื่อนไหวและลักษณะของธาตุนั้นมาแสดงออกผ่านการเคลื่อนไหว เมื่อทำไประยะหนึ่งแล้วนั้นการเคลื่อนไหวทางร่างกายจะส่งผลให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกบางอย่างที่เชื่อมโยงกับธาตุในการค้นหาผู้วิจัยได้ทดลองฝึกฝนทั้งหมดเป็นจำนวน 2 ครั้ง โดยผู้วิจัยจะขอสรุปโดยแยกเป็นประเภทได้ ดังนี้

- **ธาตุดิน (Earth)**

การค้นหาการเคลื่อนไหวของธาตุดินนี้ ผู้วิจัยเริ่มจากการจินตนาการถึงลักษณะของสี กลิ่นและรูปร่างของดิน หลังจากนั้นจะใช้มือในการเป็นตัวเริ่มสัมผัสถึงอุณหภูมิ

ผิวสัมผัส และมวลของดินนั้นมากยิ่งขึ้น เมื่อสัมผัสในระยะหนึ่ง ผู้วิจัยจึงได้ลองจินตนาการว่าดินที่สัมผัสอยู่นี้เริ่มไหลเข้ามาสู่ร่างกาย และเริ่มปล่อยให้ร่างกายส่วนอื่นๆ ทำงานกับภาพจินตนาการนี้ต่อ เมื่อออกเคลื่อนไหวพบว่าการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจะมีลักษณะที่หนักแน่น และเดินค่อนข้างช้า การเคลื่อนไหวเหล่านี้เริ่มส่งผลต่อความรู้สึกภายในของผู้วิจัยมากขึ้น โดยเมื่อมองไปรอบๆ พื้นที่ผู้วิจัยจะเกิดความรู้สึกว่าตนเองนั้นเป็นคนที่มีทัศนคติในการมองโลกที่ค่อนข้างปิด ไม่อยากพูดคุยกับใคร และเหมือนถูกสายตาอื่นจ้องดูอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าเป็นเพราะมวลที่อัดแน่นของดิน สีที่มีดำ และอุณหภูมิที่เย็นสนิท ส่งผลให้เกิดความรู้สึกเหล่านี้ขึ้น

จากการค้นหาข้างต้นนี้ผู้วิจัยพบว่าการใช้มือสัมผัสถึงลักษณะของดินก่อนหน้านี้ทำให้ตนเองสามารถรับรู้ถึงองค์ประกอบต่างๆ ของดินได้เป็นอย่างดี โดยเมื่อเริ่มเคลื่อนไหวจะสามารถนำเอาองค์ประกอบเหล่านั้นมาสู่ร่างกายได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ซึ่งเชื่อมโยงกับที่ Lecoq ได้กล่าวไว้ว่า

“The sensation begins from hands, before spreading to the whole body.”

(Jacques Lecoq, 2000, p.88)

และการค้นหาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ค้นพบว่าในขณะที่ค้นหาด้วย Dynamic ของธาตุดินทำให้เข้าใจถึงการมีทัศนคติการมองโลกแบบปิด เนื่องจากการใช้สายตาหรือน้ำหนักในการเดินจะดูหนักและทำให้ไม่อยากยุ่งเกี่ยวกับใคร จากการค้นพบนี้ผู้วิจัยจึงคาดว่าจะสามารถนำเอาไปใช้กับภาวะของการถูกกลั่นแกล้งได้ เพราะอนาคตจะไม่กล้าที่จะเผชิญหน้ากับโลกได้ด้วยตนเองมากนัก และการใช้สายตาที่ช่วยทำให้เห็นถึงลักษณะของคนที่ถูกกลั่นแกล้งได้เช่นเดียวกัน

• ธาตุน้ำ (Water)

ผู้วิจัยเริ่มค้นหาการเคลื่อนไหวของน้ำจากการจินตนาการถึงภาพของทะเล โดยในแต่ละครั้งจะมีภาพที่แตกต่างกันไป ซึ่งลักษณะของทะเลที่ผู้วิจัยจะจินตนาการถึงได้ง่ายที่สุดคือ ภาพของน้ำทะเลที่ใสสะอาด และนิ่งสงบ โดยสาเหตุที่ผู้วิจัยเห็นภาพของทะเลเป็นอันดับแรกนั้นเป็นเพราะมนุษย์จะมีความเชื่อมโยงกับทะเลมากที่สุดเมื่อพูดถึงน้ำ ตามการวิเคราะห์ที่ Lecoq ได้กล่าวเอาไว้ว่า

“we observe the movement of a body in relation to the sea”

(Jacques Lecoq, 2000, p.87)

เมื่อเห็นภาพทะเลได้อย่างชัดเจนแล้ว ผู้วิจัยจะสังเกตถึงลักษณะการเคลื่อนไหวของคลื่นที่ถูกลมพัดไปมา ลักษณะที่คลื่นเหวี่ยงซัดไปด้านหนึ่งและเคลื่อนกลับมายังจุดเดิม แล้ว

จึงค่อยๆ ปลอยให้ร่างกายตอบสนองต่อภาพที่เห็นโดยเริ่มจินตนาการว่าตนเองได้ถูกล้อมรอบไปด้วยน้ำทะเลที่เห็นในจินตนาการและปล่อยให้คลื่นน้ำเหล่านั้นไหลวนเข้ามาในร่างกายจนเป็นส่วนหนึ่งกับอวัยวะทั้งหมด แล้วจึงเริ่มขยับร่างกายให้เคลื่อนไหวเป็นน้ำในพื้นที่การค้นหา

การใช้ธาตุน้ำในการฝึกฝนทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบถึงอารมณ์ความรู้สึกของการไม่ยอมเข้าหาผู้อื่น เป็นบุคลิกของคนที่ยากใช้ชีวิตอยู่คนเดียว ซึ่งเป็นลักษณะที่แตกต่างไปจากตัวละครนาเตาโดยสิ้นเชิง เพราะบุคลิกนี้ค่อนข้างขัดกับความต้องการสูงสุดของตัวละคร ผู้วิจัยจึงคาดว่าวิธีการนี้อาจจะไม่เหมาะสมต่อการนำไปใช้ในการเข้าถึงตัวละคร

• ธาตุลม (Air)

การค้นหาการเคลื่อนไหวของธาตุนั้นผู้วิจัยต้องเริ่มจากการวิ่งไปรอบๆ ห้อง และทดลองไปยืนหน้าพัดลมหรือแอร์ที่กำลังทำงานอยู่เพื่อให้ร่างกายได้สัมผัสถึงลมที่พัดผ่านตัวเองก่อน เพื่อให้ร่างกายได้เริ่มสัมผัสถึงแรงของลมที่กระทำต่อร่างกายก่อนที่จะพาให้ตัวเองรับรู้ถึงมวลของลมก่อนที่จะใช้ร่างกายเปลี่ยนจากการวิ่งเพื่อสำรวจเป็นเริ่มเคลื่อนไหวในลักษณะเดียวกับลม

เนื่องจาก Lecoq เคยกล่าวเอาไว้ว่า

“เราจะสามารถเข้าใจลักษณะการเคลื่อนไหวของลมได้ก็ต่อเมื่อใช้ร่างกายวิ่งผ่านลมเพื่อให้ร่างกายได้สัมผัสถึงอากาศที่คอยพุงเราไว้ ในขณะที่วิ่งไปรอบๆ จะสัมผัสได้ถึงแรงที่กระทบกับร่างกาย แล้วลองให้ร่างกายตอบสนองกลับต่อแรงนั้น ให้เหมือนว่าแรงกำลังผลักเราอยู่ แต่ขณะเดียวกันเราก็จะสามารถผลักอากาศได้เช่นเดียวกัน”

Jacques Lecoq (อ้างถึงใน สมพร พุราจ, 2554)

การค้นหาที่ค่อนข้างใช้เวลาค้นหามากกว่าธาตุอื่นๆ เนื่องจากผู้วิจัยไม่สามารถปล่อยให้ร่างกายสัมผัสถึงแรงลมที่กระทบกับร่างกายได้อย่างเต็มที่มากนัก เพราะการสัมผัสประเภทนี้เป็นการสัมผัสที่ต้องใช้การตอบสนองค่อนข้างเร็ว ซึ่งนับว่าเป็นอุปสรรคหนึ่งในการค้นหาของผู้วิจัย แต่เมื่อใช้เวลาไประยะหนึ่งแล้ว ผู้วิจัยได้ค้นพบว่าการเคลื่อนไหวของลมจะทำให้ร่างกายมีน้ำหนักของการเดินที่เบามากขึ้น และในการเดินแต่ละครั้งจะมีแรงเหวี่ยงที่เกิดขึ้นจากการกระทบกับแรงลมอื่นๆ ซึ่งทำให้จังหวะการเดินค่อนข้างช้า และล่องลอย นอกจากนี้การเคลื่อนไหวทางร่างกายยังสามารถเชื่อมโยงไปถึงความรู้สึกภายในของผู้วิจัยได้ ทำให้ค้นพบลักษณะของคนที่มีบุคลิกสดใสเร็ว อารมณ์ดี โดยผู้วิจัยคาดว่า การเคลื่อนไหวโดยใช้ธาตุนั้นจะสามารถนำไปใช้กับการเข้าถึงตัวละครในช่วงที่

อนาเดากลายเป็นวิญญาณในตอนท้ายของเรื่องได้ เนื่องจากมีจังหวะการเคลื่อนไหวที่ค่อนข้างเบา และมีภาวะอารมณ์ที่ไม่โหดร้าย หรือทุกข์ทรมาน

- ธาตุไฟ (Fire)

ผู้วิจัยเริ่มฝึกฝนด้วยการจินตนาการถึงอุณหภูมิของไฟ ความร้อนที่ร่างกายเคยสัมผัส และจึงค่อยสังเกตถึงรูปแบบการเคลื่อนไหวของเปลวไฟที่มีลักษณะติดไปมา รวมไปถึงขนาดความใหญ่ของไฟ โดยผู้วิจัยจินตนาการถึงกองไฟเพราะเป็นภาพจินตนาการแรกๆที่มักจะนึกถึง หลังจากนั้นผู้วิจัยจะเริ่มหายใจเข้าและออกให้ลมหายใจสัมพันธ์ไปกับแนวการเคลื่อนไหวของไฟ วิธีนี้ทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงรูปแบบการเคลื่อนไหวของไฟได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นเพราะการเคลื่อนไหวของไฟนั้นจะเกิดจากการทำงานของส่วนภายในร่างกายก่อน โดยมักจะเคลื่อนไหวผ่านการหายใจจากกะบังลม ดังที่ Lecoq ได้กล่าวเอาไว้ในหนังสือ *The Moving body*

“Fire is born from within. It flows from breathing and from the diaphragm.”

(Jacques Lecoq, 2000, p.88)

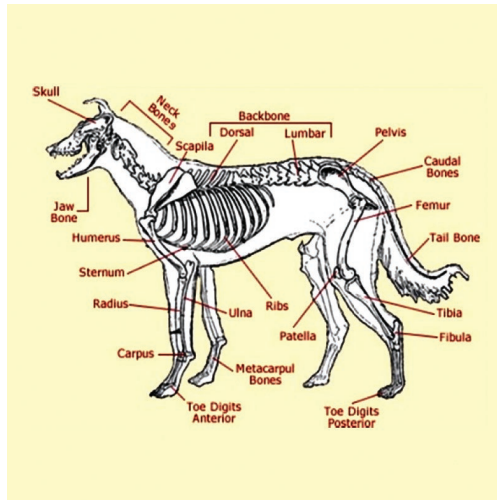
ลักษณะการเคลื่อนไหวที่ผู้วิจัยค้นพบนั้นจะมีลักษณะที่ขยับอย่างรวดเร็ว และมีทิศทางที่ติดอย่างไว้ทิศทางแต่เป็นเส้นตรง อย่างสม่ำเสมอ

เมื่อเคลื่อนไหวด้วยรูปแบบของไฟในระยะหนึ่งแล้วร่างกายได้ทำงานกับความรู้สึก ซึ่งทำให้ผู้วิจัยรู้สึกว่ามันเป็นคนที่มีความต้องการ ในการกระทำให้บางอย่างชัดเจนและรุนแรง อุณหภูมิที่ร้อนของไฟส่องออกผ่านทางสายตาอย่างเห็นได้ชัด โดยสายตาจะนิ่งและดูนิ่งและยังทำให้ร่างกายภายในร้อนจัดจนเหมือนจะปะทุ นอกจากนี้ยังส่งผลให้มีห้วงอารมณ์ที่โกรธและหงุดหงิดภายในอยู่ตลอด ซึ่งผู้วิจัยคาดว่า การเคลื่อนไหวของไฟจะสามารถนำไปใช้ในช่วงที่ตัวละครมีห้วงอารมณ์โกรธได้ทุกช่วง โดยเฉพาะช่วงที่ตัวละครอนาเดากลายเป็นหมาป่าและต้องการจะแก้แค้น เพราะธาตุไฟสามารถทำงานกับภาพจินตนาการ ร่างกายและลมหายใจของผู้วิจัยได้ดีกว่าธาตุอื่นๆ

หลังจากศึกษาการเคลื่อนไหวของธาตุทั้ง 4 แล้วนั้น ผู้วิจัยได้ค้นพบว่าการปล่อยให้ธาตุเหล่านี้ทำงานกับร่างกายจะทำให้เจอความหลากหลายของบุคลิกคนมากขึ้น ข้อค้นพบนี้มีความสอดคล้องกับที่ Lecoq เคยกล่าวเอาไว้ว่ามนุษย์มีส่วนประกอบของธาตุทั้งสี่อยู่ในตนเองในสัดส่วนที่แตกต่างกัน ดังจะส่งผลต่ออารมณ์และจิตใจ ซึ่งสามารถเห็นได้จากลักษณะภายนอกของบุคคล นิยายและการแสดงออก (สมพร พุราจ, 2554, น. 61) ซึ่งทำให้ผู้วิจัยเห็นแนวทางในการเลือกใช้วิธีการเข้าถึงตัวละครที่หลากหลายด้วยเช่นกัน

การฝึกฝนโดยศึกษาการเคลื่อนไหวของสัตว์ (Studying animals)

ในการแสดงครั้งนี้ตัวละครนาเตาต้องมีช่วงที่เปลี่ยนจากมนุษย์เป็นหมาป่า ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะใช้วิธีการแสดงนี้ในการค้นหาการเข้าถึงตัวละครโดยมุ่งเน้นไปที่การศึกษาหมาป่า โดยหวังอย่างยิ่งการฝึกฝนด้วยขั้นตอนนี้จะสามารถทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจและหาลักษณะของหมาป่าได้ชัดเจนและละเอียดมากขึ้น การทดลองจะเริ่มต้นจากการศึกษาถึงลักษณะทางกายภาพ โดยเทียบเคียงรูปร่างกายของตนเองกับรูป anatomy หมาป่า เน้นการสังเกตไปที่ลักษณะการวางกระดูกสันหลังและข้อต่างๆ



ภาพที่ 1 : Wolf Anatomy,

สืบค้น 8 พฤษภาคม 2562,

จาก <http://wolffacts.org/anatomy-of-wolf.html>

จากนั้นผู้วิจัยจะค่อยๆ ปรับกระดูกสันหลังของตัวเองให้ใกล้เคียงกับกระดูกของหมาป่า ดังรูปข้างต้น แล้วจึงค่อยๆ ปรับจากท่ายืนสองขามมาเป็นท่ายืนสี่ขา โดยจะมีข้อจำกัดทางด้านการใช้งานคือ บางครั้งจะต้องใช้เขาในการเดินเป็นขาหลังสองข้างแทนเท้า นอกจากปรับด้วยกายภาพแล้วผู้วิจัยยังสังเกตไปถึงลักษณะการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันของหมาป่าอีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นการนอน การนั่ง การเดิน การวิ่ง การหาอาหาร หรือการกินก็ตาม โดยจะศึกษาผ่านสื่อวิทัศน์ต่างๆ ทั้งวิทัศน์ที่เป็นสื่อสารคดี และสื่อให้ความรู้โดยตรง

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สังเกตสายตาของหมาป่า เนื่องจากสายตาจะสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกออกมาได้ดีที่สุด และอีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญที่สุดในการศึกษา ก็คือการสังเกตถึง ‘ลม

หายใจ’ เพราะผู้วิจัยค้นพบว่าลมหายใจเป็นจุดที่ทำให้ร่างกายและความรู้สึกเชื่อมโยงกัน
ได้เป็นอย่างดี ซึ่งมีส่วนช่วยให้ตนเองสามารถเข้าถึงการเป็นหมาป่าได้มีประสิทธิภาพและ
ใกล้เคียงที่สุด เมื่อผู้วิจัยสังเกตถึงลักษณะทางกายภาพและชีวิตความเป็นอยู่แล้วนั้น
ผู้วิจัยจึงได้ทดลองปรับร่างกายตนเองให้ใกล้เคียงกับหมาป่ามากที่สุด และทดลองใช้ชีวิตโดยดั่ง
เอาสัญชาตญาณของหมาป่าที่ได้ศึกษาไว้มาใช้ โดยผู้วิจัยได้เริ่มจากการตื่นนอนโดยใช้ร่างกาย
แบบหมาป่า หายใจและใช้ชีวิต ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการฝึกการใช้ร่างกายและใช้ชีวิตแบบหมาป่า
ตลอดระยะเวลาการฝึกซ้อมช่วงต้น ทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจถึงทัศนคติการมองโลกของหมาป่า
มากยิ่งขึ้น และยังสามารถจัดการร่างกายของตนเองให้ใกล้เคียงกับหมาป่าได้โดยไม่ติดขัดอีก
ด้วย ในการค้นหาการเคลื่อนไหวของหมาป่าครั้งนี้



ภาพที่ 2 : การแสดงจริง ฉากที่ผู้วิจัยแสดงเป็นหมาป่า

จากการศึกษาทดลองหาการเคลื่อนไหวของหมาป่า ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงอุปสรรค
ที่สำคัญของการเคลื่อนไหวแบบสัตว์ ซึ่งคือปัจจัยในเรื่องข้อแตกต่างทางด้านร่างกาย เช่น
หมาป่าเคลื่อนไหวโดยใช้ขาสี่ขา แต่มนุษย์ใช้สองขาในการเดิน ผู้วิจัยสามารถแก้ปัญหาด้วย
การฝึกปฏิบัติจนร่างกายเกิดความชิน จึงสามารถทำให้เคลื่อนไหวเป็นหมาป่าได้ใกล้เคียง
ที่สุด และผู้กำกับยังได้ให้ตัวละครสัตว์ในป่าสามารถเดินสองขาสลับกับสี่ขาได้ ซึ่งทำให้
ผู้วิจัยไม่ต้องเคลื่อนไหวเป็นสัตว์สี่ขาตลอดเวลา ทั้งนี้ในการค้นพบข้างต้นทั้งหมดจะถูกนำไป
คัดกรองและเลือกจุดที่เหมาะสมที่สุดในการเข้าถึงตัวละครอีกครั้ง

วิธีการทางการแสดงของ Chekhov Technique

Michael Chekhov ได้พัฒนาทฤษฎีทางการแสดงของ Stanislavsky โดยมีการ

ผสมผสาน โยคะ (Yoga), เทววิทยา (Theosophy), จิตวิทยา (Psychology) และสรีรวิทยา (Physiology) และเพิ่มแนวคิดของเขาที่ว่าสามารถเปลี่ยนจิตสำนึกของนักแสดงด้วย Psychological gesture (PG) (Lenard Petit, 2010) และเทคนิคการเคลื่อนไหว เขาเน้นเป็นคนที่เน้นการทำงานโดยใช้จิตวิทยาภายในของนักแสดงแต่ละคนในการหาตัวละครต่างๆ ซึ่งการสร้างสรรคในแบบของตนเองจะช่วยให้เขามีมิติในการสร้างตัวละครที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการทางการแสดงของ Chekhov เป็นอีกหนึ่งตัวเลือกในการค้นหาเพราะว่าลักษณะของการฝึกฝนจะเน้นการใช้จินตนาการเชื่อมโยงกับจิตสู่การกระทำหรือความรู้สึก ซึ่งเป็นแนวทางที่มีส่วนช่วยในการเข้าถึงตัวละครได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยเลือกวิธีการมาใช้ฝึกฝนทั้งหมด 3 วิธี ได้แก่ Imaginary Center, Psychological Gesture และ Sensation: Floating ซึ่งมีรายละเอียดในการค้นหาดังต่อไปนี้

• Imaginary Center

การใช้วิธีนี้ในการค้นหาตัวละครจะเริ่มต้นจากการใช้ ภาพ (image) เป็นตัวตั้งต้นแล้วนำภาพมาวางไว้ในจุดศูนย์กลางได้แก่ หัว (head), อก (chest), และท้องน้อย (pelvis) จุดใดจุดหนึ่ง แล้วลองทำอากัปกิริยาในชีวิตประจำวัน ในขณะที่ทำให้ภาพอยู่ที่จุดนั้น เช่นเดิม ไม่ว่าจะเดิน หรือทำอะไรก็ตาม โดยการค้นหาด้วยการทำ Imaginary center นี้ให้นึกเสมอว่าเราจะต้องยอมปล่อยให้ร่างกายได้ค้นหา เพื่อที่จิตภายในของเราจะได้เปลี่ยนตามไปด้วย แต่ควรระวังไว้เสมอว่าการทำวิธีนี้ไม่ใช่การพยายามแสดงออกมาว่า เรากำลังรู้สึกร้อนจากพระอาทิตย์ เพราะสิ่งนี้จะเป็นการบังคับอารมณ์มา ไม่มีส่วนช่วยในการค้นหาตัวละครแต่อย่างใด (Lenard, 2010)

ผู้วิจัยทดลองใช้วิธี Imaginary Center ในการค้นหาครั้งนี้เนื่องจากอนาเดาเป็นตัวละครที่มีภาวะภายในจิตใจค่อนข้างหลากหลายวิธีนี้จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการค้นหาจิตวิทยาภายในของตัวละครไม่ว่าจะเป็นห่วงอารมณ์ความรู้สึกต่าง ทั้งยังสามารถช่วยเป็นจุดเริ่มในการเข้าถึงตัวละครได้อีกด้วย โดยทำงานจากการเลือกภาพมาเป็นตัวตั้งต้นในการค้นหาซึ่งมีวิธีการเลือกได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นจากสิ่งที่ใกล้เคียงกับบริบทของเรื่อง เช่น น้ำแข็ง ภูเขาน้ำแข็ง หรือหิมะ หรือใช้ภาพที่สอดคล้องกับตัวละคร เช่น ภาพดอกไม้ที่แสดงถึงความผลิบาน สดใสเหมือนวัยเด็ก เป็นต้น เมื่อเลือกภาพได้แล้ว ผู้วิจัยจะสังเกตถึงรายละเอียดของสิ่งๆ นั้น ไม่ว่าจะเป็นลักษณะพื้นผิว สี รูปร่าง อุณหภูมิ หรือแม้กระทั่งกลิ่นก็ตาม เมื่อสังเกตภาพอย่างชัดเจนแล้ว ผู้วิจัยจะเลือกนำภาพจินตนาการนั้นมาวางในจุดศูนย์กลางของร่างกาย ซึ่งประกอบไปด้วย 3 จุดหลัก ได้แก่ หัว หน้าอก และช่วงสะโพก และสามารถเดินใช้ชีวิต กระทำสิ่งต่างๆ ได้ในขณะที่มีสิ่งต่างๆ อยู่ตามจุดศูนย์กลางภายในร่างกายเป็นปกติ ซึ่งแต่ละภาพจะ

ส่งผลต่อบุคลิกภาพ ทัศนคติ ความคิดที่แตกต่างกันไป ในการค้นหาครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกภาพมาทำงานเพื่อค้นหาตัวละครด้วยกันทั้งหมด 5 ภาพโดยสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ภาพที่สอดคล้องกับตัวละคร และภาพที่สอดคล้องกับบริบท ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกจุดศูนย์กลางของร่างกายที่แตกต่างกันไปในการฝึกฝน เพื่อช่วยให้ร่างกายสามารถทำงานกับแรงกระตุ้นที่เกิดขึ้นได้หลากหลายมากขึ้น โดยผู้วิจัยจะเริ่มจากการค้นหาโดยใช้ภาพที่สอดคล้องกับตัวละคร เนื่องจากเป็นสิ่งที่ใกล้เคียงที่สุดหลังจากได้ตีความและทำความเข้าใจตัวละครเรียบร้อยแล้ว

เมื่อได้ทดลองค้นหาด้วย Imaginary Center แล้ว ผู้วิจัยค้นพบว่าการเข้าถึงตัวละครโดยใช้ภาพใดภาพหนึ่งเป็นตัวตั้งต้น ช่วยให้เกิดการเข้าถึงตัวละครได้อย่างน่าสนใจ เนื่องจากเราไม่จำเป็นต้องจะต้องเข้าถึงตัวละครด้วยการค่อยๆ เดิน ค่อยๆ นึกถึงภูมิหลังที่ซับซ้อนมากมาย เราเพียงสามารถนึกถึงภาพที่เคยทำงานด้วยแล้วเข้าไปในจุดศูนย์กลางที่ต้องการเท่านั้น เราก็สามารถเข้าไปเป็นตัวละครนั้นได้ เหมือนเตรียมตัวมาหลายชั่วโมงเลยทีเดียว แต่ปัญหาของการเลือกใช้วิธีของผู้วิจัยคงเป็นเรื่องของการที่เมื่อผู้วิจัยใช้วิธีการทำงานนี้เป็นตัวตั้งต้นแต่ในระหว่างเรื่องที่ตัวละครมีภาวะที่ซับซ้อนขึ้น ผู้วิจัยจะไม่สามารถสื่อสารภาวะอารมณ์นั้นๆ ออกมาได้ จึงจำเป็นต้องใช้วิธีการทางการแสดงอื่นเข้ามาช่วย ซึ่งวิธีนั้นก็คือ Psychological Gesture

• Psychological Gesture (PG)

วิธีการทางการแสดงนี้เป็นวิธีที่แสดงออกถึงความเป็นตัวละครผ่านความต้องการหลักที่ถูกย่อมาในรูปแบบที่ทำให้เข้าใจง่ายซึ่งในการทำงานของ PG นี้เขาก็ได้นำเอาสิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับเทคนิคการแสดงของ Stanislavsky ซึ่งก็คือ การที่นักแสดงมีความต้องการ (Objective) ควบคู่ไปกับการกระทำ (action) ตลอดทั้งเรื่อง มาทำงานเพื่อใช้ในการค้นหาการเป็นตัวละครอย่างละเอียดมากขึ้น โดยเขาเชื่อว่าความต้องการเป็นสิ่งที่มีความชัดเจนและมีพลังอยู่ในตัวทุกๆ การตัดสินใจของตัวละครจะยิ่งใหญ่เสมอ ถ้าหากนักแสดงไม่มีความต้องการ บทและเรื่องราวก็จะไร้ซึ่งความสำคัญทันที

ผู้วิจัยได้เลือกใช้วิธีนี้ในการค้นหาเพื่อช่วยในเรื่องความต้องการของตัวละครเนื่องจากการใช้ท่าทาง (gesture) ตามแบบที่ Chekhov ระบุไว้เป็นจุดเริ่มต้นจะช่วยให้ผู้วิจัยค้นพบแรงกระตุ้น (Impulse) ภายในของตัวละครได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งส่งผลไปสู่การแสดงออกที่มีพลังและตรงกับความต้องการได้ โดย Chekhov ได้ระบุลักษณะของท่าทางเอาไว้ทั้งหมดดังนี้ยามเอาไว้ในหนังสือทฤษฎีทางการแสดงว่า

“five archetypal gesture to investigate this world of action: To push — to pull — to lift — to throw — to tear.”

(Chekhov as cited in Lenard, 2010)

ซึ่งการใช้ท่าทางเหล่านี้เป็นการกระทำเริ่มต้นจะทำให้การพูดหรือการกระทำของตัวละครตรงกับความต้องการมากยิ่งขึ้น โดยในการค้นหาผู้วิจัยได้เลือกท่าที่สอดคล้องกับความต้องการหลักของตัวละครไม่ว่าจะเป็น ท่าผลัก (push) ท่าดึง (pull) และท่าฉีก (tear) โดยผู้วิจัยจะเริ่มต้นหาจากการใช้มือ แขน และลำตัว อย่างใดอย่างหนึ่งในการทำท่าก่อน เช่น ใช้มือทั้งสองข้างผลักกำแพง หรือ ผลักในอากาศด้วยจังหวะ ช้า-เร็ว แตกต่างกันไป เมื่อใช้ร่างกายกระทำทำนั้นในระยะหนึ่งแล้วภายในร่างกายจะเกิด impulse ขึ้น โดยสัมผัสได้จากความร้อนและความรู้สึกปะทุภายใน โดยเมื่อร่างกายสัมผัสถึงสิ่งที่เกิดขึ้นภายในได้ชัดแล้ว ผู้วิจัยจะลองเดินในพื้นที่ และพูดบท ในขณะที่มี impulse ทำงานอยู่ภายในร่างกาย ซึ่งผลที่ได้จากการทำท่าแต่ละท่าก็จะปรากฏความต้องการที่เด่นชัดแตกต่างกันไป



ภาพที่ 3 : การฝึกใช้แรงผลักกับคู่แสดงด้วยวิธีการของ Chekhov

หลังจากที่ได้ทดลองค้นหาแรงที่ส่งผลต่อจิตวิทยาของตัวละครแล้วนั้นผู้วิจัยค้นพบว่าวิธีเหล่านี้เป็นวิธีที่ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงภาวะ ความต้องการของตัวละครได้อย่างละเอียดถี่ถ้วนมากขึ้นจากตอนที่วิเคราะห์ผ่านบทในช่วงก่อนหน้านี้ ซึ่งหากผู้วิจัยเลือกใช้แรงเหล่านี้ในห้วงต่างๆ อย่างถูกจุดแล้วนั้นผู้วิจัยพบว่าตัวละครจะมีมิติที่ดูหลากหลายมากยิ่งขึ้น แต่ปัญหาของการทดลองด้วยวิธีนี้นั้นคงเป็นปัญหาของการรักษาแรงกระตุ้นภายในที่เกิดขึ้นให้คงอยู่ตลอด เพราะในช่วงของการค้นหาหลายครั้งผู้วิจัยจำเป็นต้องทำท่าซ้ำในการเรียกแรงกระตุ้นอยู่เสมอ ซึ่งวิธีแก้ไขของผู้วิจัยคือการปล่อยให้ร่างกายได้คุ้นชินกับแรงกระตุ้นที่เกิดขึ้น หากทำแล้วไม่รู้สึกก็จะทำซ้ำจนร่างกายสามารถจดจำความรู้สึกที่เราเลือกไว้ในตอนต้นได้วิธีทางการแสดงสุดท้ายที่ผู้วิจัยเลือกที่จะนำมาทดลองค้นหานั้นคือการใช้ประสาทสัมผัสผ่านการลอย (Floating) ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าจะสามารถนำไปใช้ได้ในช่วงที่ตัวละครกลายเป็นวิญญาณ

• Sensation: Floating

วิธีการสุดท้ายที่ผู้วิจัยเลือกนำมาศึกษาเป็นวิธีการใช้ประสาทสัมผัส (Sensation) เพื่อสร้างประสบการณ์ในการนำไปสู่การเข้าถึงตัวละคร กล่าวคือทุกๆ ประสบการณ์ที่ร่างกายเคยพบและสัมผัสจะทำให้ร่างกายของเรานั้นตอบสนองและจดจำสิ่งที่เกิดขึ้นได้ ซึ่งการใช้ประสาทสัมผัสทางร่างกายนี้จะสามารถทำให้เราย้อนนึกถึงความทรงจำต่อเหตุการณ์เหล่านั้นได้ บางครั้งเราอาจลืมความเศร้าที่อยู่ในจิตสำนึกของเราโดย Chekhov ได้วิเคราะห์ออกมาว่ามนุษย์ทุกคนจะมีประสาทสัมผัสหลักๆ ด้วยกัน 3 อย่าง ได้แก่ Floating, Falling และ Balancing ซึ่งลักษณะของประสาทสัมผัสทั้งหมดจะเชื่อมโยงไปถึงลักษณะการเคลื่อนไหวของร่างกายและความรู้สึกภายในได้เป็นอย่างดี โดยในการศึกษครั้งนี้ผู้วิจัยจะเลือกศึกษาถึงประสาทสัมผัสแบบ Floating หรือการลอย เนื่องจากลักษณะการทำงานของประสาทสัมผัสชนิดนี้จะนำพามาซึ่งความรู้สึกคิดบวก (positive feeling) การเคลื่อนไหวทางกายภาพจะมีลักษณะที่เคลื่อนไปด้านบน (upwards) รวบรวมว่าจิตใจของเราได้ถูกยกระดับขึ้นส่งผลให้เกิดความรู้สึกปลื้มปิติ รัก อิสระ และมีหวัง เป็นต้น (Lenard, 2010)

การค้นหาโดยใช้ประสาทสัมผัสของการลอยนี้เป็นวิธีที่ผู้วิจัยนำมาทดลองเพื่อหาจุดที่จะเข้าถึงตัวละครได้ในช่วงที่ตัวละครกลายเป็นวิญญาณ โดยเริ่มทำงานจากการให้นึกว่าตนเองสามารถลอยได้ และปล่อยให้ร่างกายทำงานกับการเคลื่อนไหวเสมือนร่างกายเรากำลังลอยขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งสิ่งที่ค้นพบคือการเดินของผู้วิจัยจะมีลักษณะที่ช้าลง และเบามากยิ่งขึ้น มีความคล้ายกับวิญญาณที่ล่องลอยไปมา นอกจากนี้การให้ตนเองใช้เวลากับการลอยอยู่ในระยะหนึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกที่คิดบวกมากยิ่งขึ้น และนำพามาซึ่งการปล่อยวางบางอย่าง ความรู้สึกนี้เชื่อมโยงตามการวิเคราะห์ของ Chekhov ที่ว่า

“We speak of our spirits being lifted. Sensations of joy, pride, love, freedom, hope, etc. move in an upward direction.”

Chekhov (as cited in Lenard, 2010)

ประโยคข้างต้นมีความหมายว่าในขณะที่ผู้วิจัยเคลื่อนไหวในรูปแบบของการลอย นั้นความรู้สึกภายในจะมีความเชื่อมโยงกับความรู้สึกที่เป็นพลังบวกต่างๆ โดยเฉพาะความรู้สึกถึงอิสระและความหวัง ซึ่งเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในการค้นหาและสามารถนำไปใช้ได้กับตัวละครในช่วงท้ายเรื่องจริงๆ จากการค้นหาประสบการณ์ของการลอย ผู้วิจัยค้นพบปัญหาในช่วงของการทดลองคือ หากตนเองเพ่งความสนใจไปที่การบังคับให้ตนเองลอยจนเกินไปจะทำให้เกิดอาการวิงเวียนศีรษะได้ วิธีแก้คือผู้วิจัยต้องยอมปล่อยให้ร่างกายตอบสนองต่อประสาทสัมผัสนี้มากขึ้น โดยใช้ทั้งร่างกายในการเคลื่อนไหว และลดการคิดด้วยสมองให้น้อยลงจะทำให้ไม่

เกิดอาการเช่นนี้

เมื่อได้ทดลองค้นหาการเข้าถึงตัวละครด้วยวิธีการทางการแสดงต่างๆ เหล่านี้แล้วนั้น ผู้วิจัยค้นพบแนวทางในการเข้าถึงตัวละครที่หลากหลาย ซึ่งสามารถช่วยให้ตัวละครที่ผู้วิจัยรับบทบาทมีความสมบูรณ์มากที่สุด โดยขั้นตอนต่อไปผู้วิจัยจะกล่าวถึงวิธีในการเข้าถึงตัวละครที่ผู้วิจัยเลือกใช้และสามารถทำให้ตนเองรับบทบาทเป็นตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพและสมจริงมากที่สุด

การเข้าถึงตัวละคร

หลังจากที่ได้ทดลองค้นหาวิธีการทางการแสดงต่างๆ แล้วนั้น ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยเลือกวิธีที่เหมาะสมที่สุดในการนำมาใช้เข้าถึงตัวละคร เพื่อเชื่อมโยงกับเรื่องในลำดับต่อไป ซึ่งวิธีการที่เลือกใช้นี้เป็นวิธีการที่ผู้วิจัยเลือกจากการค้นหาซ้ำและทดลองซ้อมผ่านบทสนทนา และฉากสำคัญต่างๆ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม อย่างไรก็ตามนอกจากการนำวิธีข้างต้นมาใช้ในการเข้าถึงตัวละครแล้วนั้น ผู้วิจัยยังได้มีวิธีการเสริมที่ค้นพบด้วยตนเองในระหว่างการฝึกซ้อมอีกหลายวิธี โดยผู้วิจัยจะขออธิบายถึงขั้นตอนการเข้าถึงตัวละครที่ใช้อย่างแท้จริง โดยแบ่งการเข้าถึงตัวละครเป็น 3 ช่วง ได้แก่ อนาคตช่วงเป็นมนุษย์ ช่วงเป็นหมาป่า และช่วงที่กลายเป็นวิญญาณ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

อนาคตช่วงเป็นมนุษย์

การเข้าถึงตัวละครอนาคตในช่วงมนุษย์เป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญมากเนื่องจากเป็นตัวละครยึดหลักในการเล่นทั้งเรื่องทั้งยังเป็นตัวแรกเริ่มของการกลายเป็นตัวละครต่อไป อีกด้วย ผู้วิจัยอาศัยการวิเคราะห์หาคำความจากบทและวิธีการทางการแสดงที่เหมาะสมมาหลอมรวมจนสามารถเข้าถึงตัวละครได้ โดยเรียงลำดับการเข้าถึงตั้งแต่ก่อนเริ่มเรื่อง จนการหยิบใช้วิธีต่างๆ ในระหว่างเรื่อง ดังนี้

1. ทำสมาธิ และตั้งสติ

ก่อนการเข้าถึงตัวละครผู้วิจัยต้องทำสมาธิของตนเองให้นิ่ง และจดจ่ออยู่กับสิ่งที่กำลังจะดำเนินต่อไปก่อนเสมอ เพราะหากวันใดที่สมาธิไม่พร้อม สติไม่นิ่งการเข้าถึงตัวละครก็จะไร้ประสิทธิภาพโดยทันทีและทำให้การเล่นละครในรอบนั้นๆ ไม่มีประสิทธิภาพ

2. การนึกถึงสถานการณ์ที่ถูกกำหนดให้กับตัวละคร (Given circumstance) ทั้งเรื่องของภูมิหลัง (Background) และเหตุการณ์ก่อนหน้าที่ตัวละครพบเจอ (Moment Before) ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะใช้เพื่อเป็นการทบทวนให้ตนเองได้รู้ถึงเหตุการณ์ที่เคยเจอและกำลังจะเจอเมื่อเข้าไปในฉากแรก

3. จินตนาการถึงพื้นที่และบรรยากาศรอบตัว

การเข้าถึงตัวละครของผู้วิจัยต้องอาศัยการสร้างบรรยากาศรอบพื้นที่การแสดงให้

กลายเป็นสถานที่ที่หนึ่งเพื่อทำให้การเป็นตัวละครมีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื่องจากสภาพ
สิ่งแวดล้อมที่เป็นอยู่ ณ ขณะนั้นกับสิ่งที่ตัวละครต้องเผชิญมีลักษณะที่แตกต่างกันอย่างมาก

4. ใช้ลักษณะทางกายภาพของเด็กตามพัฒนาการช่วงวัย

เมื่อสร้างบรรยากาศรอบตัวและนึกถึงภูมิหลังได้แล้ว ผู้วิจัยก็จะเข้าสู่การเป็นตัวละคร
ได้ในระดับหนึ่งหลังจากนั้น จะเริ่มปรับลักษณะท่าทางของตนเองให้เข้ากับการตีความ และ
พัฒนาการช่วงวัยของเด็กวัย 10 ปีมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะมีลักษณะที่กระฉับกระเฉง ก้าวขาสั้น และ
มีพลังเยอะ สามารถวิ่งเล่นได้

5. ใช้ Psychological gesture ในภาวะสำคัญของตัวละคร

ผู้วิจัยได้นำเอาท่าทางทั้ง 3 ท่า ที่ได้ทดลองค้นหาก่อนหน้ามาทำงานกับตัวละคร
ซึ่งแต่ละท่าจะทำงานแตกต่างกัน โดยท่าทางแรกที่ผู้วิจัยใช้เป็นหลักได้แก่ท่าดึง (Pull)
เนื่องจากสอดคล้องกับความต้องการสูงสุดของตัวละคร จึงได้ถูกนำมาใช้ทุกครั้งเมื่อตัวละคร
ต้องการให้ทุกคนยอมรับในสิ่งที่ตนเองเป็น รวมไปถึงการร้องขอต่างๆ ผู้วิจัยจะนึกว่าตนเอง
มีมือที่ใช้ดึงท่านเทพแห่งป่าและคนในหมู่บ้านอยู่เสมอ เพื่อเป็นการดึงแรงไว้ให้คนที่ แรงต่อ
มาคือท่าผลัก (Push) ผู้วิจัยจะใช้ช่วง องค์ 1 ฉาก 2-3 ซึ่งจะใช้ในลักษณะต่างกัน โดยที่
ในฉาก 2 ผู้วิจัยจะใช้แรงผลักเพื่อปฏิเสธข้อกล่าวหาว่าร้ายของคนในหมู่บ้านโดยแสดงผ่าน
ท่าทางอย่างชัดเจน ในช่วงนั้นความต้องการจึงชัดมาก ส่วนฉาก 3 ผู้วิจัยจะใช้แรงกระตุ้น
ที่เกิดอยู่ภายในตนเองในการค่อยๆ ผลักตนเองออกจากตำราได้หลังจากที่เขาเชื่อว่า
อนาเดามีเวทมนตร์ ส่วนท่าฉีก (Tear) จะถูกนำมาใช้ทุกครั้งที่ตัวละครกล่าวถึงสิ่งที่ตนเองเป็น
เพื่อแสดงถึงความเกลียดชังและไม่พอใจที่ตนต้องมีรูปร่างที่แตกต่างจากผู้อื่น



ภาพที่ 4 : ภาพการแสดงจริงฉากที่อนาเดาย้อนวนขอพรจาก
เทพแห่งป่า (ผู้วิจัยใช้แรงดึงในการแสดง)



ภาพที่ 5 : ภาพการแสดงจริงจากที่อนาเตาพยายามปฏิเสธข้อกล่าวหา
ที่คนหมู่บ้านว่า และปฏิเสธการจับไล่ (ผู้วิจัยใช้แรงผลักดัน)

อนาเตาช่วงเป็นหมาป่า

การเข้าถึงตัวละครในช่วงนี้ค่อนข้างเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วเนื่องจากผู้วิจัยมีเวลาในการเปลี่ยนตัวละครจากมนุษย์เป็นสัตว์เพียงไม่ถึง 10 วินาที ทำให้ผู้วิจัยต้องเลือกเอาวิธีการที่ช่วยให้ตนเองสามารถเป็นตัวละครได้ทันที ซึ่งวิธีนั้นก็คือ การนำเอาการเคลื่อนไหวของหมาป่ามาใช้ โดยเริ่มจากการปรับลักษณะทางกายภาพของตนเองให้เป็นหมาป่า ไม่ว่าจะเป็นการปรับกระดูกสันหลัง กระดูกคอ ท่ายืน และการวางเท้า ให้เหมือนที่ได้ค้นหามาจากของ Lecoq หลังจากนั้นผู้วิจัยจะดึงลักษณะหลักของหมาป่าเพียง 3 ลักษณะมาใช้เป็นตัวตั้งต้น ซึ่งได้แก่ ความขี้สงสัย ความขี้เล่น และสัญชาตญาณความดุร้ายเพื่อการเอาตัวรอด นอกจากนี้ผู้วิจัยยังต้องปรับลมหายใจของตนเองให้กลายเป็นหมาป่า โดยปรับให้ตนเองหายใจเร็วขึ้น

อนาเตาช่วงเป็นวิญญาณ

วิธีการเข้าถึงตัวละครช่วงสุดท้ายของผู้วิจัยคือการเข้าถึงช่วงที่ตัวละครกลายเป็นวิญญาณ โดยช่วงนี้ผู้วิจัยได้นำหลักการ Sensation: Floating ของ Chekhov มาใช้ในการทำงาน ซึ่งจะเริ่มจากการจินตนาการว่าร่างกายตนเองค่อยๆ ลอยขึ้น และรอบข้างเต็มไปด้วยหมอก หลังจากนั้นจะเดินช้าๆ เหมือนที่เคยค้นหาไว้ และอีกสิ่งคือการมองว่าตัวละครตัวอื่นที่เห็นอยู่คนละโลกกับตนเอง จะช่วยทำให้เห็นเส้นแบ่งมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องคงความลอยของตนเองเอาไว้แม้จะเดินไปจุดไหนก็ตาม



ภาพที่ 6 : ภาพการแสดงจริงจากที่อนาแตกกลายเป็นวิญญาณ

สรุปผลการศึกษาและอภิปรายผล

การที่ผู้วิจัยได้ฝึกฝนด้วยวิธีการทางการแสดงของทั้ง Lecoq และ Chekhov นั้น ทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อนักแสดง ไม่ว่าจะเป็นในการฝึกฝนโดยศึกษาการเคลื่อนไหวของธาตุทั้งสี่: ดิน น้ำ ลม ไฟ (The four elements) ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่าการที่มนุษย์มีส่วนประกอบของธาตุเหล่านี้อยู่ในตนเอง ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถสังเกตถึงการเคลื่อนไหวของธาตุเหล่านี้ได้อย่างรวดเร็วและเป็นธรรมชาติ ทั้งยังทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบบุคลิกของมนุษย์ที่หลากหลายกันไปในแต่ละครั้งอีกด้วย นอกจากนี้จะศึกษาการเคลื่อนไหวของธาตุแล้วนั้น ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาการเคลื่อนไหวของสัตว์ (Studying animals) ซึ่งทำให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสศึกษาถึงลักษณะทางกายภาพ (Anatomy) และลักษณะทางจิตวิทยา (Psychological) ของหมาป่า โดยการค้นหาลักษณะต่างๆ เหล่านี้ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่าอุปสรรคสำคัญในการศึกษาการเคลื่อนไหวของสัตว์คือการที่มนุษย์และสัตว์มีลักษณะทางกายภาพที่แตกต่างกัน เช่น มนุษย์ใช้สองขาในการเดิน แต่หมาป่าใช้สี่ขาในการเดิน ทำให้เวลาดันหาลักษณะการเคลื่อนไหวของหมาป่าจะเกิดความลำบากในการเดินวิ่งและการใช้ชีวิตอื่นๆ ซึ่งสิ่งที่จะทำให้อุปสรรคนี้อ่านผ่านไปได้นักแสดงจะต้องฝึกฝนร่างกายให้เกิดความคุ้นชินกับการเคลื่อนไหวของสัตว์นั้นๆ หรือหาแนวทางกับผู้กำกับในการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวที่สามารถประยุกต์กับท่าเดินของมนุษย์ได้ ดังที่ผู้วิจัยได้เลือกทำในครั้งนี้

ในส่วนของการศึกษาและค้นหาด้วยวิธีการทางการแสดงของ Chekhov ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาทั้งหมด 3 วิธีการด้วยกัน ซึ่งแต่ละวิธีสามารถช่วยให้ผู้วิจัยค้นหาตัวละครได้อย่างละเอียดมากยิ่งขึ้น โดยเริ่มจากการใช้ Imaginary Centre ในการเข้าถึงตัวละครอนาเตา การใช้วิธีนี้

ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่าเราสามารถเข้าไปเป็นตัวละครได้ โดยไม่จำเป็นต้องใช้เวลาในการเข้าตัวละครมากนัก เนื่องจากการใช้ภาพ (image) ใดภาพหนึ่งที่เชื่อมโยงกับตัวละครตามการตีความมาเป็นตัวตั้งต้นในการค้นหาและเลือกวางไว้ในจุดกลางของร่างกายนั้นจะส่งผลให้ร่างกายของเราเกิดแรงกระตุ้นที่นำไปถึงอารมณ์ความรู้สึกและการแสดงออกอย่างตัวละครได้นั่นเอง อย่างไรก็ตามการเลือกภาพที่เหมาะสมต้องอาศัยการตีความตัวละครโดยละเอียดแล้วเท่านั้น ไมอย่างนั้นจะทำให้อาจเสียเวลาในการค้นหามากเกินไป ต่อมาผู้วิจัยได้ศึกษา Psychological Gesture (PG) ซึ่งเป็นวิธีที่ใช้ได้ผลในการเข้าถึงตัวละครเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการใช้เพื่อความต้องการ (Objective) ของตัวละคร โดยวิธีนี้ทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจถึงภาวะความต้องการของตัวละครอย่างละเอียดถี่ถ้วนมากขึ้น ซึ่งปัญหาในการค้นหาด้วย PG นี้คือการรักษาแรงกระตุ้น (Impulse) ที่เกิดจากการท่าท่า (Gesture) ต่างๆ ให้คงอยู่ตลอด เพราะการใช้วิธีนี้ในการแสดงจำเป็นต้องให้ร่างกายได้รับรู้ถึง impulse ที่เกิดขึ้นในขณะที่ท่าท่าเพื่อที่เราจะสามารถนำเอาแรงกระตุ้นนี้ไปใช้ในการกระทำและการพูดของตัวละครได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังค้นพบว่าวิธีการนี้ไม่ใช่เพียงการท่าท่าและส่งผลถึงแรงกระตุ้นภายในเพียงอย่างเดียว แต่แรงกระตุ้นภายในก็ส่งผลออกมาทางท่าทางด้วยเช่นกัน วิธีการสุดท้ายที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาคือการใช้ประสาทสัมผัส Sensation โดยเลือกค้นหาเฉพาะ Floating ซึ่งการค้นหาด้วยวิธีนี้ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่าการปล่อยให้ร่างกายได้ตอบสนองต่อประสาทสัมผัสที่เคยเจอมาก่อนนั้นสามารถทำให้การเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นไปตามลักษณะของประสาทสัมผัสนั้นได้ดี ทั้งยังส่งผลต่อความรู้สึกภายในอีกด้วย เช่น เมื่อผู้วิจัยนึกถึงการลอย ผู้วิจัยต้องยอมปล่อยให้ร่างกายทำงานโดยธรรมชาติ หากคิดแทนร่างกายมากเกินไปจะทำให้เกิดอาการวิงเวียนศีรษะและทำให้ไม่สามารถเคลื่อนไหวในลักษณะของการลอยได้ดั่งนั่นเอง

จากการศึกษาวิธีการทางการแสดงทั้งหมดนี้ทำให้ผู้วิจัยเรียนรู้ว่าร่างกายของเรานั้นสามารถตอบสนองและทำงานได้มากกว่าที่ตนเองคิดเสมอ ดังนั้นการมีร่างกายที่พร้อมเพียงพอต่อการฝึกซ้อมทำให้การค้นหามีประสิทธิภาพ ส่งผลให้มีเครื่องมือในการนำไปใช้ในการเข้าถึงตัวละครได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามหากร่างกายพร้อมต่อการใช้งาน แต่ในขณะที่ค้นหาเราไม่ยอมปล่อยให้ร่างกายสำรวจอย่างเต็มที่ การค้นหาครั้งนั้นก็อาจจะทำให้ตนเองไม่สามารถค้นพบสิ่งใดได้เลยก็เป็นได้ ดังนั้นเราควรที่จะปล่อยให้ร่างกายได้เป็นส่วนหลักในการค้นหาทุกๆ ครั้ง

ท้ายที่สุดหากกล่าวถึงพัฒนาการทางด้านทักษะการแสดงในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าสิ่งที่ได้ลงมือทำด้วยตนเอง ทำให้ผู้วิจัยค้นพบถึงข้อเรียนรู้ ข้อผิดพลาดและแนวทางในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ซึ่งเป็นประโยชน์สำคัญในการนำไปใช้ต่อยอดและพัฒนาตนเองต่อไปในอนาคตข้างหน้าได้ โดยในช่วงการแสดงจริง ขณะที่แสดงอยู่บนเวทีผู้วิจัยได้ค้นพบข้อเรียนรู้สำคัญว่าพลังงานที่ออกมาจากนักแสดงเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้สารสำคัญในเรื่องส่งถึงผู้ชมได้ หาก

นักแสดงมีพลังไม่เพียงพอ เรื่องราวที่เกิดขึ้นบนเวทีก็จะดำเนินไปเรื่อยๆ และแก่นสารของเรื่องก็จะเลือนหายไปทันที ดังนั้นผู้วิจัยจะต้องเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนแสดงทุกครั้ง ไม่ว่าจะเป็นความพร้อมทางด้านร่างกาย ความคิด และสมาธิ เพื่อให้ตนเองสามารถเป็นตัวละครได้อย่างเต็มที่โดยไม่นึกถึงเรื่องอื่น และเพื่อให้ตนเองพร้อมสำหรับการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าบนเวทีอีกด้วย ที่สำคัญที่สุดคือผู้วิจัยได้ก้าวข้ามผ่านอุปสรรคและความท้าทายต่อตัวละครนาตาในทุกข้อไม่ว่าจะเป็นการที่ตนเองสามารถเล่นเป็นตัวละครเด็กแบบจริงจังได้ การเปลี่ยนภาวะห้วงอารมณ์ที่หลากหลายได้อย่างชัดเจน หรือแม้กระทั่งการที่ตนเองสามารถเปลี่ยนตัวละครจากมนุษย์กลายเป็นสัตว์ได้ภายในระยะเวลาไม่ถึง 30 วินาที สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้วิจัยได้พัฒนาศักยภาพด้านการแสดงของตนเองทั้งสิ้น ซึ่งสิ่งที่ได้ค้นพบในการทำวิจัยครั้งนี้ จะส่งผลให้ผู้วิจัยมีเครื่องมือที่หลากหลายในการเลือกนำไปใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านการแสดงของตนเองต่อไปในอนาคต

บรรณานุกรม

Jacques Lecoq. (2000). *The Moving Body*. Great Britain: Methuen Publishing.

Joanna Halpert Kraus. (1997). *The Ice Wolf*. Applause: Brigham Young University.

Lenard Petit. (2010). *The Michael Chekhov Handbook*. Canada: Routledge.

Steve Shelokhonov. Michael Chekhov Biography. (Online) -. Available from <https://www.imdb.com/name/nm0155011/bio#quotes>

ปิยะวัฒน์ ธรรมกุลกลางกูร. (-). *แปลบทละครเรื่องตำนานหมาป่าแดนหนาว The Ice Wolf*. พิมพ์ครั้งที่ 1. -:-.

มัทนี รัตนิน. (2543). *ศิลปะการแสดงละครคน: หลักเบื้องต้น และการฝึกซ้อม*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สมพร พูราจ. (2554). *Mime: ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

04

>>

การศึกษาก่อร่างภาพด้วยสื่อดิจิทัล เพื่อการออกแบบ และพัฒนาผลงาน ผลิตภัณฑ์ตกแต่ง

The Digital Sketch Study to Design and Develop Patterns of Decorative Product

¹ Correspondanceauthor : dr.aranswu@gmail.com

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ

การศึกษาก่อร่างภาพด้วยสื่อดิจิทัลเพื่อการออกแบบ และพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์ตกแต่ง เป็นโครงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบเครื่องมือสเก็ตช์ภาพด้วยสื่อดิจิทัลและกระบวนการสเก็ตช์ภาพและวาดภาพผ่านกระดาษแบบเดิม จากนั้นสร้างสรรค์ภาพสเก็ตช์ใช้ในการประดับตกแต่ง และต่อยอดลายภาพสเก็ตช์ดิจิทัลสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ ในการประดับตกแต่ง

กระบวนการวิจัย เริ่มจากการศึกษาเครื่องมือและแอปพลิเคชันที่ช่วยในการสเก็ตช์ดิจิทัล วิเคราะห์เปรียบเทียบวิธีการสเก็ตช์ภาพในรูปแบบดั้งเดิมและสื่อใหม่ ได้ผลงานสเก็ตช์เพื่อการตกแต่ง จากนั้นผู้วิจัยได้ออกแบบ สร้างสรรค์ จัดองค์ประกอบ ให้เกิดความสวยงาม เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สำหรับการตกแต่ง และทดลองตกแต่งในพื้นที่พักอาศัย

ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้แบ่งได้ 3 ส่วน 1.ได้ผลการเปรียบเทียบวิธีสเก็ตช์ด้วยสื่อดิจิทัล และการสเก็ตช์ภาพบนกระดาษรูปแบบเดิม 2.ผลงานสร้างสรรค์ที่สามารถต่อยอดสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ภาพตกแต่งขนาด A3, A4 จากการสร้างสรรค์ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การทดลองฝึกฝน การพกพาเพื่อใช้ประกอบการเดินทาง ภาพสเก็ตช์จากประเทศไทย ประเทศฝรั่งเศส ประเทศอังกฤษ ประเทศอิตาลี ประเทศเบลเยียม ประเทศรัสเซีย 3. ด้านผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้แนวคิดผลิตภัณฑ์เซรามิกกรอบรูปตกแต่ง ได้แนวคิดกรอบรูปตั้งโต๊ะจากแนวคิดจานตั้งโชว์ตกแต่ง และแนวคิดจานตกแต่งโชว์ตั้งโชว์จากกระดาษพับ สุดท้ายทดลองนำภาพตกแต่งในพื้นที่พักอาศัยจริง

คำสำคัญ: สเก็ตซ์ภาพด้วยสื่อดิจิทัล การออกแบบ
ผลิตภัณฑ์ตกแต่ง

Abstract

The digital sketch study to design and develop patterns of decorative product is a creative research project. Aims to study the comparison of digital image sketching methods and sketching images through a paper in the original format then create works of art for decoration and extend the pattern of digital sketches to create lifestyle products for decoration.

The research process begins with study of tools and applications that help with digital sketching, comparative analysis the methods of traditional and new media sketching to get sketch results for decorating. Then researcher was design, creative and composition to the beautiful decorative product and try to decorate in the living area.

The results from this study can be divided into 3 parts: 1. The comparison data of digital sketching methods and sketching on original paper 2. The creativity of work can be extended to the creative industry such a decorative pictures in A3, A4 size from the creation of various methods, including training portability for traveling and getting decorative pictures set of Thailand, France, England, Italy, Belgium, and Russia 3. In the part of decorative product design, can be assembled into concept of ceramic products, decorative picture frames and the idea of decorative plates without a stand made of folded paper.

Finally experimenting with decorative pictures to decorated in a real residential area

Keywords : Digital sketch, Design, Decorative product

บทนำ

ทักษะสเก็ตซ์ภาพเป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญสำหรับศิลปินและนักออกแบบเป็นอย่างดี เป็นองค์ความรู้ที่สำคัญหนึ่งในกิจกรรมการเรียนรู้การสอนทางศิลปกรรม สถาปัตยกรรม ฯลฯ การสเก็ตซ์ภาพเป็นทักษะที่สำคัญเป็นพื้นฐานของการเรียนการสอนด้านศิลปะและการออกแบบ

ทุกหลักสูตรล้วนมีรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความเชี่ยวชาญในทักษะสเก็ตช์ หรือการวาดภาพเป็นสำคัญ เนื่องจากเป็นสื่อหลักสำหรับการสื่อสารความคิดสร้างสรรค์ด้วยภาพ (Visual communication) การใช้มือเป็นยังเป็นการกระตุ้นให้สมองสามารถทำงานได้ดีขึ้น มีคำกล่าวของผู้เชี่ยวชาญด้านสมองที่ว่ามือเป็นสมองส่วนที่ 2 ของมนุษย์ช่วงปฐมวัยการพัฒนาทักษะวาดภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญและยังเป็นการพัฒนากล้ามเนื้อเล็กของเด็กด้วย การสเก็ตช์ภาพได้อย่างเชี่ยวชาญจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้วัสดุ อุปกรณ์ แต่ละประเภท และฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งอุปกรณ์สำหรับการสเก็ตช์หรือวาดภาพมีความหลากหลาย ทั้งขนาด น้ำหนัก ตลอดจนจำนวนของอุปกรณ์ในการระบายสีแต่ละสีและแต่ละชนิดมีมากมายหลายประเภท สามารถแบ่งกว้างๆ ได้คือสีประเภทที่ต้องใช้พู่กันเพื่อผสมน้ำหรือน้ำมัน และสีประเภทแห้ง ที่ใช้ในชุดขีดให้เกิดเส้น ในการสเก็ตช์ทัศนียภาพนอกจากอุปกรณ์ที่สร้างเส้นเล็กแหลม เช่น ดินสอ ปากกา ที่ทุกคนรู้จักกันดีอยู่แล้ว ยังมีอุปกรณ์ที่สร้างเส้นขนาดใหญ่ ได้แก่ มาร์คเกอร์ เพื่อตอบสนองอารมณ์ความรู้สึกของภาพ และความต้องการของผู้วาด การสเก็ตช์และวาดภาพ ด้วยปริมาณและความหลากหลายของอุปกรณ์ทำให้มีน้ำหนักมาก จึงต้องทำงานในอาคารหรือที่เรียกว่าในการวาดภาพในสตูดิโอ ซึ่งบรรยากาศในห้องทำงานอาจไม่เพียงพอต่อการคิดสร้างสรรค์ ที่จำเป็นต้องอาศัยแรงบันดาลใจจากบรรยากาศและสถานที่จริง จึงจำเป็นต้องมีการเรียนรู้และฝึกฝน ปฏิบัติการนอกสถานที่บ่อยครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับลัทธิทางศิลปะคือ ลัทธิประทับใจ (Impressionism) ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินที่รวมตัวกันในกรุงปารีสในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 โดยให้ความสำคัญกับบรรยากาศและความประทับใจที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน โดยปฏิบัติการให้เสร็จสิ้นเดี๋ยวนั้น ความประทับใจฉับพลันนั้นจะถูกถ่ายทอดออกมาเป็นเส้น สี แสงเงาและเทคนิคที่ดูเรียบง่าย เพื่อให้เสร็จในเวลาที่กำหนด การทำงานกับวัสดุ อุปกรณ์วาดภาพจำนวนมากนั้นไม่สะดวกและต้องตัวต่อการพกพา ใช้สอย ออกนอกสถานที่ จึงต้องศึกษาเพื่อค้นหาวิธี หรือกระบวนการที่เหมาะสมที่สุดในการสเก็ตช์ภาพ เพื่อฝึกฝนและเก็บบันทึกแรงบันดาลใจได้อย่างต่อเนื่อง

การเดินทางท่องเที่ยวไปยังสถานที่ต่างๆ ในหลายครั้ง การพกอุปกรณ์สเก็ตช์ภาพ และระบายสีอาจไม่สะดวกเท่าที่ควร เนื่องจากสภาวะอื่นๆ ที่ต้องพกพาเพื่อใช้ในการเดินทางมากมาย ในบางครั้งต้องการ สเก็ตช์ไม่มีสิ่งใดเอื้อให้ใช้ในการสเก็ตช์ได้ ปัจจุบันการสเก็ตช์ไม่ถูกจำกัดอยู่แค่เพียงอุปกรณ์จริงอีกต่อไป เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าไปอย่างมาก ก่อเกิดอุปกรณ์ใหม่ๆ ขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหาการพกพาและข้อจำกัดด้านความหลากหลายและจำนวนของอุปกรณ์ หรือแม้ในช่วงเวลานั้นไม่มีอุปกรณ์ในการสเก็ตช์ภาพ การสเก็ตช์ภาพจึงไม่ได้ถูกตีกรอบอยู่กับอุปกรณ์ที่จับต้องได้อีกต่อไป โทรศัพท์มือถือและ Tablet มีความสามารถและอำนวยความสะดวกครอบคลุมในหลายด้าน จำลองรูปแบบการทำงานศิลปะได้อย่างมากมายและเสมือนจริงเป็นอย่างมาก แม้แต่งานสเก็ตช์และการระบายสี ยังสามารถพัฒนาแอปพลิเคชัน ให้ครอบคลุม

เก็บทุกชนิดและเทคนิคของการสเก็ตซ์และระบายสี ทำให้ในบางโอกาสผู้เขียนไม่จำเป็นต้องกังวลกับการพกพาอุปกรณ์ หรือการทำงานที่อาจไม่เหมาะกับสถานที่คงต้องยกความดีให้กับเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนามาเพื่อมุ่งเน้นการใช้งานแทนสมุดโน้ตหรือแม้แต่สมุดสเก็ตซ์ ทำงานบนระบบปฏิบัติการ Android และ iOS

ทั้งนี้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์เพื่อตอบสนองการปฏิบัติการทางศิลปะมีความก้าวหน้าขึ้นเป็นอย่างมาก การสเก็ตซ์และวาดภาพด้วยสื่อใหม่ Tablet สามารถปฏิบัติการได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีผู้ผลิตมากมายพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองกลุ่มคนทางศิลปะและออกแบบ จากการทดลองเบื้องต้นผลงานที่ได้มีคุณภาพเพียงพอที่จะใช้พิมพ์เพื่อใช้สอย ตกแต่ง หรือต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ตกแต่งได้อย่างมีคุณภาพ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเครื่องมือดิจิทัลต่อไปใน 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนแรก Input คือการพกพาอุปกรณ์ดิจิทัลเพื่อปฏิบัติการนอกสถานที่ในพื้นที่จริงการหยิบใช้ปรับเปลี่ยนอุปกรณ์มีความสะดวกเพียงพอหรือไม่อย่างไรในการสเก็ตซ์ภาพและวาดรูป ส่วนต่อมาขั้นตอนการปฏิบัติการจะต้องมีความรู้และกระบวนการที่เป็นองค์ความรู้เพื่อใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาสเก็ตซ์หรือการวาดภาพ จากนั้นต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้านจากลวดลายที่ได้จากการทดลองหรือชิ้นงาน จะได้ผลงานลวดลายที่ใช้ประกอบผลิตภัณฑ์

ผู้วิจัยมีความชื่นชอบการตกแต่งบ้านและยังชื่นชอบการท่องเที่ยวสเก็ตซ์ภาพไปตามสถานที่ต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์ และมักจะบันทึกการเดินทางแต่ละครั้งด้วยการ สเก็ตซ์ภาพอัตลักษณ์ของเมืองท่องเที่ยวที่เป็นที่นิยมในพื้นที่นั้นๆ เก็บไว้ ทั้งประเทศในภาคฝั่งตะวันออกและตะวันตก เช่น เกาะรัตนโกสินทร์ กรุงเทพมหานคร มหานครลอนดอน มหานครปารีส โตเกียว ฯลฯ จึงมีแนวคิดที่จะศึกษาสื่อใหม่หรือสื่อดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการทดลอง ฝึกฝน ปฏิบัติการ ให้ครอบคลุมกับบริบทและสถานการณ์ต่างๆ เพื่อเก็บบันทึกข้อมูลกระบวนการเป็นองค์ความรู้และประสบการณ์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน และได้ผลงานศิลปะผ่านการสเก็ตซ์ภาพ เพื่อต่อยอดสู่ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์เพื่อใช้ในธุรกิจอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับการตกแต่ง และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้านจากลวดลายที่ได้จากสื่อดิจิทัลต่อไป

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบเครื่องมือสเก็ตซ์ภาพด้วยสื่อดิจิทัล และกระบวนการสเก็ตซ์ภาพและวาดภาพผ่านกระดาษแบบเดิม
2. เพื่อสร้างสรรค์ภาพสเก็ตซ์เพื่อใช้ในการประดับตกแต่ง
3. เพื่อต่อยอดลายภาพสเก็ตซ์ดิจิทัลสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ ในการประดับตกแต่ง

ขอบเขตของโครงการวิจัย

ด้านอุปกรณ์ ศึกษาด้วย iPad 2018 รุ่น Gen 6 ขนาด 9.7 นิ้ว ร่วมกับ Apple Pencil กับแอปพลิเคชัน Procreate โดยการสเก็ตช์ภาพทั้งอุปกรณ์ดิจิทัล ร่วมกับอุปกรณ์เครื่องเขียนดั้งเดิม ทั้งทำงานแยกส่วนและทำงานบูรณาการร่วมกันเพื่อศึกษาเปรียบเทียบให้เห็นข้อดีและข้อต่างของการทำงานทั้ง 2 ส่วน

ด้านการทดลองสเก็ตช์วาดภาพ โดยออกเดินทางสเก็ตช์ภาพในสถานที่จริง ด้วยแนวคิดอัตลักษณ์เมืองท่องเที่ยว ได้ภาพสเก็ตช์วาดภาพที่มีคุณภาพสามารถประดับตกแต่งได้

ด้านการต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์ตกแต่งที่ใช้ระบบการพิมพ์ลวดลายได้ได้แก่กรอบรูปตกแต่งผนัง กรอบรูปตั้งโต๊ะ หมอนอิง ฯลฯ

กระบวนการวิจัย

1. ศึกษาวัสดุและการผลิตด้วยการพิมพ์ลวดลายและภาพสเก็ตช์
2. การออกแบบ จัดองค์ประกอบ กราฟิกให้เกิดความสวยงาม
3. การจัดทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ทางศิลปะเพื่อการตกแต่ง
4. การทดลองตกแต่งในพื้นที่ที่ก่อดำเนินการจริง



ภาพที่ 1 กระบวนการทำงานที่จะได้องค์ความรู้ประกอบกับผลงานในทุกขั้นตอน (ที่มา: ผู้วิจัย)

ผลการวิจัย

ผลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1.ด้านข้อมูลการเปรียบเทียบวิธีสเก็ตซ์ภาพด้วยสื่อดิจิทัล และการสเก็ตซ์ภาพผ่านกระดาษในรูปแบบเดิม เครื่องมือและพฤติกรรมการสเก็ตซ์ภาพ

เทคโนโลยีได้พัฒนาให้ตอบสนองการทำงานศิลปะและการออกแบบ ผู้เขียนจึงเปิดใจเรียนรู้บทเรียนใหม่ด้วยการสเก็ตซ์และวาดภาพด้วยสื่อใหม่ด้วย Tablet สามารถปฏิบัติการได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นเป็นลำดับ มีผู้ผลิตมากมายที่พัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองกลุ่มคนทำงานสร้างสรรค์ และคนทำทางศิลปะและออกแบบอย่างมืออาชีพ ไม่ว่าจะเป็นผู้ผลิตด้าน Hardware เช่น ค่ายใหญ่ได้แก่ Ipad Pro หรือจะเป็นอีกค่ายคือ Samsung โดยมีรุ่น note ประกอบกับผู้ผลิตด้านแอปพลิเคชันต่างๆ เพื่อใช้สำหรับการวาดภาพก็มีมากมาย ได้แก่ Tayasui Sketches, Sago Mini Doodlecast, Procreate Pocket, Adobe Photoshop Sketch, Inspire, Autodesk Sketch Book, Brushstroke, Carbo – Notes & Sketches และยังมีอื่นๆ อีกมากมายทั้งที่ฟรีและมีค่าใช้จ่าย ซึ่งแต่ละแอปพลิเคชันมีจุดเด่นและข้อจำกัดที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับความชอบและความถนัด การจะเริ่มต้นใช้แอปพลิเคชันไหนจำเป็นต้องใช้เวลาพอสมควรในการฝึกฝนจนกว่าจะคุ้นชินกับการใช้งาน โดยผู้เขียนได้ทดลองใช้ iPad 2018 รุ่น Gen 6 ขนาด 9.7 นิ้ว ร่วมกับ Apple Pencil กับแอปพลิเคชัน Procreate ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันยอดนิยมในการสเก็ตซ์ภาพ โดยใช้เวลาดทดลองประมาณ 2 สัปดาห์ กับลักษณะรูปธรรมที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นภาพนามธรรม ภาพสาริตเอกสารประกอบการสอน การเดินทางท่องเที่ยวสเก็ตซ์ภาพนอกสถานที่ ภูมิสถาปัตยกรรม อาคารสถาปัตยกรรม การระบายสีน้ำ การนำภาพสแกนลายเส้นที่สเก็ตซ์ด้วยกระดาษจริงมาระบายสีต่อ การวาดภาพสัตว์เลี้ยง การสเก็ตซ์ภาพผลิตภัณฑ์ โดยทดลองเครื่องมือที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการใช้สไตลัสหรือปากกาสีน้ำ พู่กันที่มีลักษณะเฉพาะพิเศษอื่นๆ ได้ผลเป็นที่น่าพอใจ ให้ความรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนรู้

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ค้นพบทักษะการใช้เครื่องมือการสเก็ตซ์แบบดิจิทัลที่หลากหลายมากขึ้น และสามารถถ่ายทอดทักษะดังกล่าวสู่นิสิตนักศึกษาที่เรียนรายวิชา Sketching and rendering ที่เป็นส่วนหนึ่งในรายวิชาผู้วิจัยรับผิดชอบ โดยผู้วิจัยได้เปรียบเทียบเครื่องมือสเก็ตซ์ภาพด้วยสื่อดิจิทัล และกระบวนการสเก็ตซ์ภาพและวาดภาพผ่านกระดาษแบบเดิม ดังนี้

1. สเก็ตซ์ภาพด้วยสื่อดิจิทัลใช้ อุปกรณ์ปากกาดีจิตอล แอปพลิเคชัน ในแท็บเล็ต สามารถบรรจุเครื่องมือได้ครบทุกอย่างที่ต้องใช้ในการวาดแบบลายเส้นดินสอ สีน้ำ หรือสีน้ำมัน ลดความกังวลเรื่องจัดเตรียมอุปกรณ์และเครื่องมือ ในขณะที่การวาดภาพผ่านกระดาษแบบเดิมแต่ละครั้งต้องวางแผนก่อนเสมอว่าครั้งนี้จะวาดด้วยลายเส้นดินสอ สีน้ำ

หรือสีน้ำมัน เพื่อจะได้จัดเตรียมอุปกรณ์ เครื่องมือให้ครบครันเพื่อสะดวกต่อการพกพา และลดภาระในการขนเตรียมอุปกรณ์จำนวนมาก สเก็ตรูปภาพด้วยสื่อดิจิทัลช่วยลดความผิดพลาดจากการปฏิบัติงานได้ เช่น น้ำหนัก อุปกรณ์ตกหล่น หรือของรกเกะกะไม่เป็นระเบียบ ทั้งนี้หลายสถานที่ เช่น มิวเซียมต่างๆ ไม่อนุญาตให้ใช้อุปกรณ์ เครื่องสี หรือน้ำ เข้าไป สเก็ตรูปภาพ การสเก็ตรูปภาพก็จะแก้ปัญหาส่วนนี้ได้ หากแต่การวาดภาพผ่านกระดาษแบบ เดิมเมื่อฝึกฝนจนเริ่มต้นขึ้นจะทำให้ลดเวลาในการใช้อุปกรณ์จริงได้ ทำให้การสเก็ตซ์สามารถทำได้ในทุกสถานการณ์ เช่นกัน

2. สเก็ตรูปภาพด้วยสื่อดิจิทัลมีเครื่องมือไม่บรรทัดสำหรับการวาดเส้นโค้งที่ออกมา ไม่บิดเบี้ยว และสามารถสร้างเส้นอิสระได้หลายรูปลักษณะ เช่น เส้นตรง มุมเหลี่ยม เส้น โค้ง วงรี วงกลม ได้อย่างการใช้เครื่องมือเขียนแบบ ในขณะที่การวาดภาพผ่านกระดาษแบบเดิมผู้วาดต้องมีความชำนาญในการวาดเส้นในลักษณะต่างๆ จึงจะสามารถได้ผลงานที่ถูกต้องตามสัดส่วน ทำให้เห็นทักษะที่แท้จริงของผู้วาด

3. สเก็ตรูปภาพด้วยสื่อดิจิทัลมีความสะดวกในการย้อนกลับไปที่แก้ไข สามารถขยายพื้นที่กระดาษในการสเก็ตรูปภาพได้อย่างอิสระ จึงไม่ต้องกังวลเมื่อจัดองค์ประกอบ ผิดพลาด ในขณะที่การวาดภาพผ่านกระดาษแบบเดิมไม่สามารถขยายพื้นที่กระดาษ สเก็ตรูปภาพได้อย่างอิสระ

4. สเก็ตรูปภาพด้วยสื่อดิจิทัล สามารถอัปโหลดหรือแชร์ผลงานร่วมกับผู้อื่นได้ แม้ว่าผู้ ร่วมปฏิบัติงานจะมีกี่คนหรืออยู่คนละสถานที่

5. สเก็ตรูปภาพด้วยสื่อดิจิทัล สามารถทำงานกับเลเยอร์รูปถ่าย และสกุลไฟล์ต่างๆ ที่เป็นดิจิทัลได้ สามารถบันทึกขั้นตอนเป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อใช้สอนหรือถ่ายทอดต่อได้

เมื่อผู้วิจัยเริ่มเกิดความชอบและอารมณ์ร่วมมากขึ้น เชื่อว่าผลงานศิลปะผ่านสื่อดิจิทัล ก็มีคุณค่าไม่แพ้สื่อดั้งเดิม อุปกรณ์จริงด้วยความดีที่ได้พบเจอจากการฝึกฝนการสเก็ตซ์และวาดภาพ ด้วยเครื่องมือดิจิทัล จึงขอเชิญชวนให้ลองเปิดใจมาทดลองฝึกฝนกัน เพื่อเสริมศักยภาพในการ แข่งขันของนักออกแบบในอนาคต

2.ด้านผลงานการสเก็ตซ์ภาพ

ได้ผลงานภาพสเก็ตซ์ประกอบการเดินทางเพื่อสุนทรียะที่สามารถต่อยอดสู่อุตสาหกรรม สร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย ภาพสเก็ตซ์จากประเทศไทย ประเทศฝรั่งเศส ประเทศอังกฤษ ประเทศอิตาลี ประเทศเบลเยียม ประเทศรัสเซีย ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2 ผลงานภาพสเก็ตซ์จากประเทศไทยได้แก่ ภาพสเก็ตซ์เรือพระราชพิธี, ภาพสเก็ตซ์เรือพระที่นั่งอนันตนาคราช และภาพสเก็ตซ์เจดีย์วัดพระเชตุพนธ์ (วัดโพธิ์) (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 3 ผลงานภาพสเก็ตซ์จากประเทศฝรั่งเศสได้แก่ ภาพสเก็ตซ์หอไอเฟล, ภาพสเก็ตซ์มหาวิหารซาเคร-เกอร์ และภาพสเก็ตซ์สถานีรถไฟ ในกรุงปารีส (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 4 ผลงานภาพสเก็ตซ์จากประเทศอังกฤษได้แก่ ภาพสเก็ตซ์ท่าเรือ Royal Albert Dock เมืองลิเวอร์พูล ภาพสเก็ตซ์รูปปั้นเดวิดในพิพิธภัณฑ์วิคตอเรียแอนด์อัลเบิร์ต และภาพสเก็ตซ์ตลาดฟอตโทเบลล์ ตลาดขายของโบราณที่ใหญ่ที่สุดในโลก (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 5 ผลงานภาพสเก็ตช์จากประเทศอิตาลี ได้แก่ ภาพสเก็ตช์โบสถ์แบบโกธิคที่สำคัญที่สุดในฟลอเรนซ์, ภาพสเก็ตช์หอเอน เองปีซา และภาพสเก็ตช์พระราชวัง Palazzo Pucci ในเมืองฟลอเรนซ์ (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 6 ผลงานภาพสเก็ตช์จากประเทศเบลเยียม ได้แก่ ภาพสเก็ตช์บรรยากาศร้านอาหารในเมืองบรูซ, ภาพสเก็ตช์โบสถ์ St. Catherine เมืองบรัสเซลส์ และภาพสเก็ตช์จัตุรัสกลางประจำเมืองบรูซ (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 7 ผลงานภาพสเก็ตช์จากประเทศรัสเซีย ได้แก่ และภาพสเก็ตช์มหาวิหารเซนต์เดอะซาเวียร์ และภาพสเก็ตช์มหาวิหารเซนต์บาซิล (ที่มา: ผู้วิจัย)

3. ด้านผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่ง

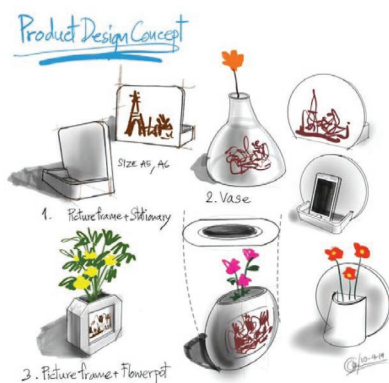
3.1 ผลิตภัณฑ์ภาพพิมพ์เพื่อประกอบภาพตกแต่งผนังขนาด A3, A4 และ A5 โดยผู้วิจัยได้จัดทำตัวอย่างเพื่อเปรียบเทียบให้เห็นสถานที่ก่อนและหลังตกแต่งด้วยแนวคิดผลิตภัณฑ์ภาพพิมพ์ที่ได้จากการเดินทางท่องเที่ยวประเทศฝรั่งเศส ดังภาพด้านล่างนี้



ภาพที่ 8 สถานที่ก่อน-หลังตกแต่งด้วยแนวคิดผลิตภัณฑ์ภาพพิมพ์เพื่อประกอบภาพตกแต่ง (ที่มา: ผู้วิจัย)

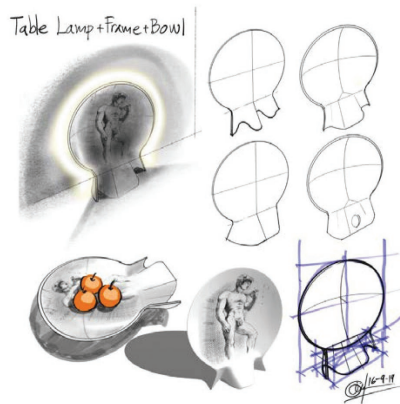
3.2 ผลิตภัณฑ์เซรามิกกรอบรูปตกแต่ง เป็นรูปทรงผลิตภัณฑ์ชิ้นใหม่ที่นักวิจัยได้ออกแบบจากภาพสเก็ตช์จากสื่อดิจิทัลและภาพสเก็ตช์วาดภาพผ่านกระดาษแบบเดิม ผ่านกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์สู่ผลิตภัณฑ์ โลฟสไตล์ ในการประดับตกแต่งให้สวยงามจากประกอบด้วย 3 แนวคิด ดังนี้

3.2.1 ผลิตภัณฑ์เซรามิกผสมผสานลวดลายสเก็ตช์

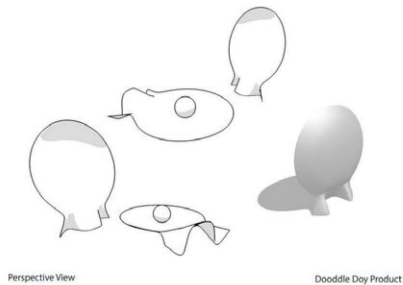


ภาพที่ 9 ผลิตภัณฑ์เซรามิกผสมผสานลวดลายสเก็ตช์ (ที่มา: ผู้วิจัย)

3.2.2 กรอบรูปตั้งโต๊ะจากแนวคิดจานตั้งโชว์ตกแต่ง จากแนวคิดจานตกแต่งไว้ชา ตั้งโชว์จาก Streamline



ภาพที่ 10 จานตกแต่งไร้ขาตั้งโชว์จาก Streamline (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 11 จานตกแต่งไร้ขาตั้งโชว์จาก Streamline (ที่มา: ผู้วิจัย)

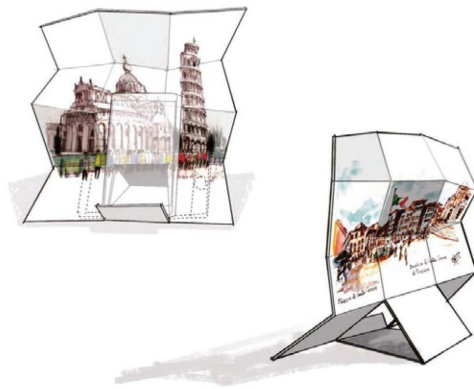


ภาพที่ 12 จานตั้งโชว์จากเซรามิก (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 13 จานตกแต่งไร้ชาดั่งโจ้วจาก Streamline (ที่มา: ผู้วิจัย)

3.2.3 แนวคิดจากกระดาษพับ เนื่องด้วยการสเก็ตซ์ภาพเป็นทักษะที่แสดงออกได้ตลอดเวลา แม้ไม่มีอุปกรณ์ระดับมืออาชีพอยู่ที่ตัวก็สามารถปฏิบัติการสเก็ตซ์ภาพเพื่อความสุนทรีย์ได้ เพียงแต่มีเศษกระดาษแผ่นหนึ่งที่ถูกพับอยู่ในกระเป๋าเสื้อก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ดีขึ้นมาได้เสมอ



ภาพที่ 14 จานตกแต่งไร้ชาดั่งโจ้วแนวคิดจากกระดาษพับ (ที่มา: ผู้วิจัย)



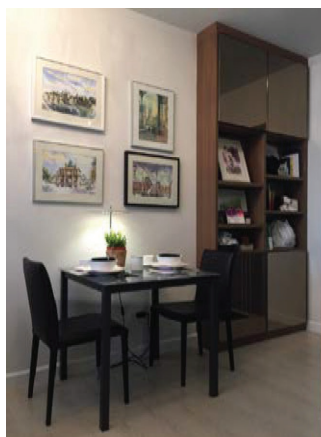
ภาพที่ 15 งานตกแต่งไร้ขาดังโจแนวคิดจากกระดาษพับ
(ที่มา: ผู้วิจัย)

การทดลองนำภาพสเก็ตช์ด้วยสื่อดิจิทัลเพื่อการออกแบบ ตกแต่งในพื้นที่พักอาศัยจริง

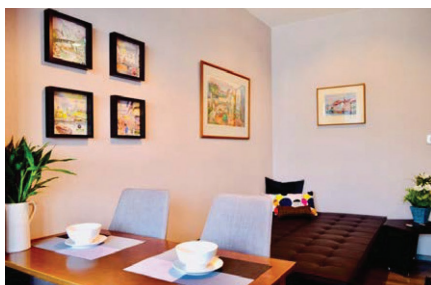
โดยการนำภาพสเก็ตช์ด้วยมือจากการท่องเที่ยวจากทั่วโลกมาตกแต่งด้วยเครื่องมือ
ดิจิทัล และใช้ระบบการพิมพ์ลดลายเพื่อตกแต่งตามสถานที่ตามต้องการ ในครั้งนี้ผู้วิจัย
สามารถปรับเปลี่ยนขนาดของชิ้นงาน และปรับเปลี่ยนสีเพื่อให้เข้ากับโทนสีของพื้นที่ที่จะใช้
ประโยชน์ และสามารถเพิ่มมูลค่าและต่อยอดไปสู่รูปแบบการตกแต่งอื่นๆ ได้ต่อไป



ภาพที่ 16 ภาพสเก็ตช์จากการท่องเที่ยว
ที่โครงการ The Niche Pride Thong Lo (ที่มา: ผู้วิจัย)



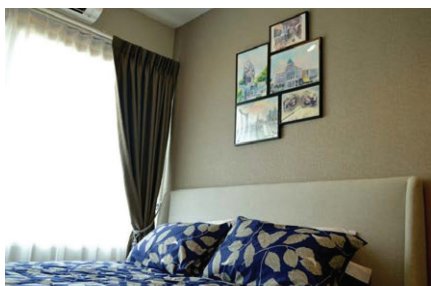
ภาพที่ 17 ภาพสเก็ตซ์จากการท่องเที่ยว
การท่องเที่ยวประเทศฝรั่งเศส
ตกแต่งที่ The Niche Pride Thong Lo
(ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 18 ภาพสเก็ตซ์จากการท่องเที่ยว
ประเทศสิงคโปร์ตกแต่งที่ The Politan Rive
(ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 19 ภาพสเก็ตซ์จากการท่องเที่ยว
ประเทศฝรั่งเศสตกแต่งที่ The Politan Rive
(ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 20 ภาพสเก็ตซ์จากการท่องเที่ยว
ประเทศสิงคโปร์ตกแต่งที่โครงการ
Amber by Eastern Star (ที่มา: ผู้วิจัย)

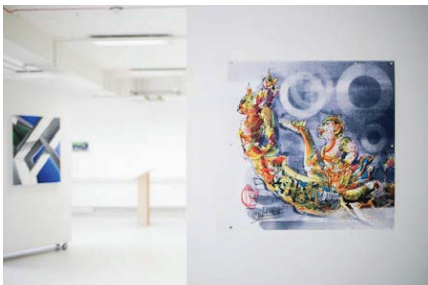


ภาพที่ 21 ภาพสเก็ตช์จากการท่องเที่ยว
ภายในประเทศไทยตกแต่งที่โครงการ
Amber by Eastern Star (ที่มา: ผู้วิจัย)

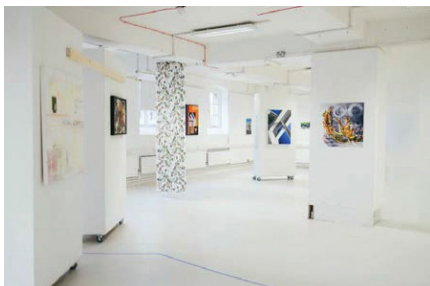


ภาพที่ 22 ภาพสเก็ตช์จากการท่องเที่ยว
หลากหลายประเทศตกแต่งที่โครงการ
Amber by Eastern Star (ที่มา: ผู้วิจัย)

ในระหว่างดำเนินการผู้วิจัยได้รับการคัดเลือกให้ร่วมแสดงผลงานในนิทรรศการที่ Chelsea, Camber well and Wimbledon short course exhibition. University of the art London ชื่อภาพ Thailand's Royal Barge ซึ่งเป็นหนึ่งในผลงานภาพสเก็ตช์จากการท่องเที่ยวประเทศไทยจากการวิจัยในครั้งนี้ โดยการนำภาพสเก็ตช์ด้วยมือจากการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์มาตกแต่งด้วยเครื่องมือดิจิทัล และใช้ระบบการพิมพ์ลวดลายเพื่อตกแต่งตามสถานที่ตามต้องการ ในครั้งนี้ผู้วิจัยสามารถเพิ่มขนาดของชิ้นงานจากผลงานภาพวาดสีน้ำมันกระดาษจากขนาด 14*20 เซนติเมตร สู่ขนาดผลงานที่จัดแสดง 50*50 เซนติเมตร จากการใช้เครื่องมือดิจิทัลผู้วิจัยยังสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบของขนาด เพื่อเพิ่มความหลากหลายในแต่ละพื้นที่ที่จะใช้ประโยชน์ และสามารถเพิ่มมูลค่าและต่อยอดไปสู่รูปแบบการตกแต่งอื่นๆ ได้อีกต่อไป



ภาพที่ 23 ภาพสเก็ตช์ Thailand's Royal Barge ขนาด 50*50 เซนติเมตร (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 24 ภาพสเก็ตช์ Thailand's Royal Barge จัดแสดงในงาน Chelsea, Camber well and Wimbledon short course exhibition กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ (ที่มา: ผู้วิจัย)



ภาพที่ 25 บรรยายภาคในงาน Chelsea, Camber well and Wimbledon short course exhibition กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ (ที่มา: ผู้วิจัย)

อภิปรายผล

จากการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ค้นพบข้อมูลการเปรียบเทียบวิธีสเก็ตช์ภาพด้วยสื่อดิจิทัลกับการ สเก็ตช์ภาพผ่านกระดาษในรูปแบบเดิม ต้องด้ความรู้เรื่องมือและพฤติกรรมการ สเก็ตช์ภาพทั้งนี้ยังสามารถถ่ายทอดความรู้สู่ นักศึกษาวิชา Sketching and rendering ที่ผู้วิจัยได้ สอน ด้านผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้ผลงานทดลองและสร้างสรรค์ 2 ส่วน ได้แก่ ภาพตกแต่งจากการสร้างสรรค์ด้วยสื่อใหม่ หรือเครื่องมือดิจิทัล สำหรับการ ตกแต่งผนังขนาด A3, A4 จากการสร้างสรรค์ด้วยวิธีการต่างๆ ได้แก่ การทดลองฝึกฝน การพกพาเพื่อใช้ประกอบการเดินทาง และได้ผลงานภาพประกอบ และลวดลายประกอบการ ออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับการตกแต่ง ได้แก่ กรอบรูปที่ระลึกสำหรับการประดับตกแต่ง และ ด้านผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่ง ได้ผลิตภัณฑ์ภาพพิมพ์เพื่อประกอบภาพตกแต่งผนัง ขนาด A3, A4 ได้แนวคิดผลิตภัณฑ์เซรามิกกรอบรูปตกแต่ง ได้แนวคิดกรอบรูปตั้งโต๊ะจาก แนวคิดจานตั้งโชว์ตกแต่ง และแนวคิดจานตกแต่งไว้ชาตั้งโชว์จากกระดาษพับ และทดลองนำ ภาพ สเก็ตช์ด้วยสื่อดิจิทัลเพื่อการออกแบบ ตกแต่งในพื้นที่พักอาศัยจริง

ทั้งนี้จากการเดินทางสเก็ตช์ภาพมาไม่ต่ำกว่า 5 ปี ทำให้ผู้วิจัยมีภาพและลวดลายที่เป็นลิขสิทธิ์ไม่ต่ำกว่า 10 ประเทศ ที่ถูกใช้ประโยชน์ในการตกแต่งสถานที่และหน่วยงานต่างๆ หลากหลาย โดยใช้กระบวนการศึกษาสเก็ตช์ภาพด้วยสื่อดิจิทัลเพื่อการออกแบบ และพัฒนา ลวดลายผลิตภัณฑ์ตกแต่งที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้เป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถทำให้ต่อยอดสู่

การผลิตแบบอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ ทั้งนี้ผลิตภัณฑ์ดังกล่าวยังมีวางจำหน่ายในร้าน SWU Shop ด้วย

ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาเรื่องการท่องเที่ยวเชิงสเกิร์ต : มิติใหม่ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ของ จุฑาธิปต์ จันทร์เอียด ที่กล่าวว่า การท่องเที่ยวเชิงสเกิร์ตเป็นการบูรณาการการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยว และการพัฒนาผลงานทางด้านศิลปะ ช่วงเวลาเวลาอันประทับใจในการเดินทางท่องเที่ยวช่วยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอันทรงคุณค่าถ่ายทอดร้อยเรียงเรื่องเล่าผ่านภาพวาดสเกิร์ต ส่งผลให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวหลังจากได้นำภาพวาดออกสื่อออนไลน์เพื่อแนะนำแหล่งท่องเที่ยว อีกทั้งภาพวาดสามารถสร้างมูลค่าจากการจำหน่าย และยังเกิดคุณค่าทางใจให้แก่นักท่องเที่ยวเชิงสเกิร์ตอย่างมีรูปลักษณ์ (จุฑาธิปต์, 2561)

ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับ การศึกษาเชิงสำรวจเปรียบเทียบของ D. Camba, Jorge & Kimbrough, Mark & Kwon, Eunsook. (2018). ได้ทำการศึกษาเชิงสำรวจการเชื่อมโยงกันระหว่างการร่างภาพด้วยมือและการภาพร่างแบบดิจิทัล โดยการสอบถามความคิดเห็นนักออกแบบอุตสาหกรรมในหัวข้อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์นั้นไม่เหมาะสมเท่ากับการร่างภาพด้วยมือหรือรูปแบบเก่าสำหรับงานออกแบบที่ใช้ความสร้างสรรค์ แต่ผลสำรวจกลับพบว่าเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้ได้ผลลัพธ์ของภาพร่างการออกแบบมีคุณภาพสูงขึ้น นักออกแบบสามารถผลิตงานซ้ำๆ ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากกว่า และสามารถประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน ผู้สอนเองสามารถให้คำแนะนำได้ครอบคลุมปัญหามากขึ้น ตัวอย่างเช่น กระบวนการร่างและความคืบหน้าของนักเรียนทั้งหมดสามารถบันทึกแบบดิจิทัล ซึ่งช่วยให้ผู้สอนระบุลักษณะเฉพาะของกระบวนการที่นักเรียนอาจประสบกับปัญหา และให้คำแนะนำให้แก่ใจงานได้บนหน้าจอโดยตรงโดยไม่ต้องดัดแปลงงานที่มีอยู่ สามารถให้ข้อเสนอแนะที่ครอบคลุมและเป็นส่วนตัวมากขึ้นสามารถให้กับนักเรียน



ภาพที่ 26 ภาพวาดของผู้วิจัยที่วางจำหน่าย
ในร้าน SWU Shop (ที่มา: ผู้วิจัย)

เอกสารอ้างอิง

- จุฑาธิปต์ จันทรเฑียร.(2561). การท่องเที่ยวเชิงสเก็ตซ์ : มิติใหม่ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ*, ปีที่ 20 ฉบับที่ 1 (39) กรกฎาคม-ธันวาคม 2561.
- อรัญ วาณิชกร.(2555). *การศึกษาระบวนการเขียนภาพร่างทัศนียภาพเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน*. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- D. Camba, Jorge & Kimbrough, Mark & Kwon, Eunsook. (2018). *Conceptual product design in digital and traditional sketching environments: a comparative exploratory study*. J. Design Research, Vol. 16, No. 2, 2018.
- (Grand View Research,Jul, 2019) *Home Decor Market Size, Share & Trends Analysis Report By Product (Furniture, Textile, Flooring)*, By Application (Indoor, Outdoor), By Region, And Segment Forecasts, 2019 — 2025.

05

>>

การพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอแฟชั่นไลฟ์สไตล์ จากทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่นจังหวัดน่าน เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

The Development of Textile Fashion and Lifestyle Products from Nan Province's Cultural Capital for Creative Tourism

¹ Correspondanceauthor : aui.atthaphon@gmail.com

อ.ดร.อรรถพนธ์ พงษ์เลาพันธ์, รศ.ดร.พัชรา อุภิศวรณกุล, ศ.ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์, รศ.อารยะ ศรีกัลยานบุตร,
อาจารย์ตฤต หริตวร, อาจารย์มัสสกร สุทธิสังข์, อ.ดร.ศิริ อร์ญนารถ และอาจารย์ชวัลย์ พึ่งพระ หน่วยปฏิบัติการวิจัย
แฟชั่นและนวัตกรรมศิลป์ ภาควิชาศิลปศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อ

ประเทศไทยมีความหลากหลายในเรื่องทุนวัฒนธรรมที่กระจายอยู่ทั่วประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเขตภาคเหนือซึ่งเป็นท้องถิ่นที่มีบทบาทสำคัญเชิงเศรษฐกิจการท่องเที่ยว โดยมีจังหวัดน่านซึ่งเป็นแหล่งรวมกลุ่มชาติพันธุ์และทุนวัฒนธรรมที่หลากหลาย ทั้งนี้จากการสำรวจปัญหาของผู้ประกอบการสิ่งทอไทยในพื้นที่นั้นพบว่าผู้ประกอบการระดับชุมชนยังขาดแนวทางการพัฒนาทางนวัตกรรมสร้างสรรค์ด้านสิ่งทอ และความสามารถในการหาแนวคิดเพื่อการแปรรูปผลิตภัณฑ์และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า โครงการวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาหาแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ใหม่แก่จังหวัดน่าน เพื่อให้ได้แนวทางการพัฒนาสินค้าที่มีความเหมาะสมกับลักษณะของทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่นจังหวัดน่านและตอบสนองแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ผลจากการวิจัยพบว่า (1) ผู้ประกอบการด้านสิ่งทอในพื้นที่จังหวัดน่านแต่ละกลุ่มต้องการการพัฒนาที่แตกต่างกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับศักยภาพและความต้องการของกลุ่มตลาดเป้าหมาย (2) แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์สู่การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในพื้นที่จังหวัดน่าน มีทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ การพัฒนาตลาด (Textile Development) การพัฒนารูปแบบของผลิตภัณฑ์ (Product Development) และการพัฒนาพื้นที่จัดจำหน่ายสินค้า (Retail Space Development)

คำสำคัญ : แฟชั่นไลฟ์สไตล์, การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์,
ทุนวัฒนธรรม, จังหวัดน่าน, สังก่อ

Abstract:

Thailand is abundant with cultural capital especially in the northern part of the country where its role in supporting the tourism industry is significant — Nan province. According to a problem of local textile entrepreneur, there are less uses of innovation and creativity in textile design along with the ability to gain new ideas in creating new and value-added products. This research aims to find a way to develop lifestyle products that is most suitable for Nan region.

The research found that (1) local entrepreneurs in Nan province needs different development strategies according to their competence and market needs. (2) Significant development methods that will help the community to be able to develop into the creative tourism city include 3 areas; the development in textile design, product design, and retail experience.

Keywords : Fashion Lifestyle, Creative Tourism, Cultural Capital,
Nan Province, Textile

บทนำ

แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) ถูกนิยามขึ้นโดยนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ คริสปิน เรย์มอนด์ (Crispin Raymond) และ เกร็ก ริชาร์ดส์ (Greg Richards) แนวคิดนี้เกิดจากกระบวนการที่นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมของพื้นที่จุดหมาย ประสิทธิภาพดังกล่าวทำให้นักท่องเที่ยวได้ทำความเข้าใจกิจกรรมต่างๆ ผ่านประสบการณ์ของตนเอง เกิดปฏิสัมพันธ์อันดีระหว่างเจ้าบ้าน และผู้มาเยือน และยังเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม (สุดแดน วิสุทธิลักษณ์ และคณะ, 2556)

นอกจากนี้การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) ได้รับการนิยามโดยยูเนสโก (UNESCO) ว่าเป็นการท่องเที่ยวที่มีจุดประสงค์สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาให้ชุมชนเกิดความยั่งยืน โดยมีการจัดกิจกรรมท่องเที่ยวที่สอดคล้องและสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์วัฒนธรรม ตลอดจนวิถีชีวิตในชุมชน ในเชิงการเรียนรู้และการทดลองให้ได้มาซึ่งประสบการณ์ที่เป็นอยู่จริงในชุมชน นอกจากนั้น ชุมชนจะต้องสามารถจัดการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือ

ในการรักษาความสมดุลระหว่างการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการท่องเที่ยวภายในชุมชนและผลประโยชน์ที่ชุมชนจะได้รับ ทั้งในรูปแบบที่เป็นผลประโยชน์ตอบแทนอิงตามระบอบทุนนิยมและความยั่งยืนของการพัฒนาในชุมชน

จากแนวคิดข้างต้นเรื่องการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของการท่องเที่ยว และสินค้าหรือบริการที่อยู่ในพื้นที่นั้นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องของสิ่งทอ (Textile) ซึ่งมีความผูกพันกับวิถีชีวิตในชุมชน ทั้งนี้ปัจจุบันอุตสาหกรรมสิ่งทอไทย มีโครงสร้างที่สามารถแบ่งตามขั้นตอนการผลิตออกได้เป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. อุตสาหกรรมสิ่งทอต้นน้ำ หรืออุตสาหกรรมขั้นต้น (Up Stream) เป็นอุตสาหกรรมเริ่มแรกของโครงสร้างอุตสาหกรรมสิ่งทอ ได้แก่ การผลิตเส้นใย (เส้นใยธรรมชาติและเส้นใยสังเคราะห์) และอุตสาหกรรมปั่นด้าย มีลักษณะที่เน้นการใช้ทุนและเทคโนโลยี (Capital Intensive)

2. อุตสาหกรรมสิ่งทอกลางน้ำ หรืออุตสาหกรรมขั้นกลาง (Middle Stream) อาศัยวัตถุดิบจากอุตสาหกรรมขั้นต้นมาทำการผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ ได้แก่ การทอผ้า ถักผ้า ฟอก ย้อม พิมพ์ และแต่งสำเร็จ ในการผลิตขั้นนี้สามารถเลือกเทคโนโลยีระดับสูง หรือเน้นการใช้แรงงาน (Capital or Labor Intensive)

3. อุตสาหกรรมสิ่งทอปลายน้ำ หรืออุตสาหกรรมขั้นปลาย (Down Stream) เป็นขบวนการผลิตขั้นสุดท้ายของอุตสาหกรรมสิ่งทอ เป็นการผลิตเครื่องนุ่งห่มจำพวกเสื้อผ้าสำเร็จรูป ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมที่ทำรายได้ให้กับประเทศมากที่สุดในกลุ่มอุตสาหกรรมสิ่งทอ ได้แก่ อุตสาหกรรมเครื่องนุ่งห่มและเสื้อผ้าสำเร็จรูป และการจัดจำหน่าย (วิทยา อินทร์สอน, สุขอังคณา แลงก์กันท์, ปัทมาพร ท่อชู, 2563)

ประเทศไทยมีความหลากหลายในเรื่องทุนวัฒนธรรมที่กระจายอยู่ทั่วประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเขตภาคเหนือซึ่งเป็นท้องถิ่นที่มีบทบาทสำคัญเชิงเศรษฐกิจการท่องเที่ยว (กรรณิการ์ ธรรมพานิชวงศ์, 2561) เป็นแหล่งรวมของศิลปะและวัฒนธรรมพื้นถิ่นมีวิถีชีวิตและขนบธรรมเนียมเป็นของตนเองอันเป็นอัตลักษณ์เฉพาะสืบทอดมาอย่างยาวนานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ที่เชื่อมโยงสู่ประเทศเพื่อนบ้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในจังหวัดน่านซึ่งเป็นแหล่งรวมกลุ่มชาติพันธุ์ที่หลากหลาย วัฒนธรรมเหล่านี้บางส่วนได้แปรเปลี่ยนเป็นผลิตภัณฑ์ประจำถิ่น (พริมา อ่วมเจริญ, 2563)

อย่างไรก็ตามจากการสำรวจปัญหาของผู้ประกอบการสิ่งทอไทย พบว่าผู้ประกอบการระดับชุมชนจำนวนมากยังขาดความรู้ความเข้าใจ ในการพัฒนาทางนวัตกรรมสร้างสรรค์ด้านสิ่งทอ และความสามารถในการแปรรูปผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า ซึ่งไม่นำไปสู่แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่จะเป็นการเพิ่มรายได้ให้แก่ชุมชนอีกด้วย

ปัจจุบันแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอย่างชัดเจน จากแนวคิดของกระทรวงวัฒนธรรม พ.ศ. 2560 ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทย (Cultural Product of Thailand : CPOT) หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาต่อยอดมาจากวัฒนธรรมไทย มีคุณค่า ความหมาย เรื่องราว ด้านวัฒนธรรม อันเป็นรากเหง้าที่ได้รับการสืบสานสืบทอดมาจาก บรรพบุรุษ ปบอ ก อดัลักษณะ และสามารถเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สร้างเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์

ผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรม สามารถแบ่งได้เป็นสองประเภท ได้แก่ (1) ประเภทอนุรักษ์ โดยผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทยประเภทอนุรักษ์ หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาหรือสร้างสรรค์จาก หลักฐานทางวัฒนธรรมไทย โดยยังคงรักษารูปแบบเดิมไว้ เพื่อตอบสนองความต้องการของ คนสังคม และมีมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ (2) ประเภทสร้างสรรค์ โดยผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทย ประเภทสร้างสรรค์ หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่สร้างขึ้น โดยนำรูปแบบ หลักฐานทางวัฒนธรรมมา ออกแบบ ประยุกต์ พัฒนา ต่อยอด สร้างสรรค์ ให้ได้ผลิตภัณฑ์ใหม่ตามสมัยนิยม สอดคล้อง กับความต้องการของคนในสังคม และมีมูลค่าทางเศรษฐกิจ

สินค้าไลฟ์สไตล์ เป็นสินค้าที่เกิดจากแนวคิดการสร้างตราสินค้าไลฟ์สไตล์ ที่มุ่ง สร้างตราสินค้าให้เปรียบเสมือนคนที่มีชีวิตจริง ด้วยการสะท้อนรูปแบบการดำเนินชีวิต ผ่านกิจกรรม มีตำนาน และเรื่องราวที่มาที่ไปที่ส่งผลให้ผู้บริโภคมองข้ามสินค้านั้นในด้าน ของประโยชน์ใช้สอยแต่เพียงอย่างเดียว (ภรภานุ ไชยเชยของ, 2556) โดยแนวคิดการ ออกแบบสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์นั้น มีความเชื่อมโยงกับแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในด้านของการเน้นประสบการณ์ที่ผู้บริโภคจะได้รับนอกเหนือจากประโยชน์ใช้สอยเพียงอย่าง เดียว พร้อมทั้งมีความเชื่อมโยงกับกระแสนิยมทางแฟชั่นในช่วงเวลานั้น

ผ้าทอของจังหวัดน่านเป็นผ้าที่ทอจากฝ้ายและไหม ในอดีตนั้นจะใช้ฝ้ายที่มีในท้องถิ่น โดยเริ่มจากการปลูกฝ้าย และเข้าสู่กระบวนการผลิตเป็นเส้นด้าย โดยภูมิปัญญาของท้องถิ่น รวมทั้งกรรมวิธีย้อมสีธรรมชาติ จากการศึกษาการสืบทอดทางวัฒนธรรม พบว่า ผู้ที่มีอาชีพ ทอผ้าส่วนใหญ่สืบเชื้อสายมาจากชาวไทลื้อโบราณ โดยเอกลักษณ์ของการทอผ้าพื้นเมืองของ จังหวัดน่าน คือ การใช้วิธีการทอแบบการกลับด้าย หรือย้อนเส้นด้ายนั่นเอง โดยการทอผ้ารูป แบบนี้เรียกว่า “ลายน้ำไหล” ซึ่งนิยมใช้ทั้งฝ้าย ไหม และดินผสมกันมีสีสดฉาดสลับสวยงาม (สุมาลย์ โทมัส, 2525, 6-7)

ในปัจจุบันสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ในหลายพื้นที่ของจังหวัดน่านยังไม่ได้มีการพัฒนา ให้เหมาะสมกับความต้องการของตลาดและผู้บริโภค อีกทั้งรูปแบบของผลิตภัณฑ์ยังไม่แสดง ถึงความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถสร้างห่วงโซ่ทางเศรษฐกิจ และแสดงอัตลักษณ์จำเพาะของ ท้องถิ่นที่เหมาะสมกับแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ยิ่งกว่านั้นจากการสำรวจผลิตภัณฑ์ ในชุมชนยังพบปัญหาการขาดการสร้างตราสินค้า การโฆษณา การทำการตลาดและการประยุกต์

พัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เพื่อให้สามารถแข่งขันกับตลาดสินค้าในปัจจุบันได้ ทั้งคณะผู้วิจัยยังได้รับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรมในพื้นที่ว่าการสนับสนุนจากภาครัฐยังส่งมาถึงกลุ่มผู้ประกอบการส่วนใหญ่ ซึ่งจากปัญหาดังกล่าวได้ส่งผลต่อการพัฒนาขยายผลเชิงการท่องเที่ยว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในพื้นที่จังหวัดน่านที่มีทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ดั้งเดิมในการผลิตสิ่งทอเป็นของตนเองอย่างหลากหลาย

จากการศึกษาข้อมูลและการลงพื้นที่สำรวจ จังหวัดน่านพบว่าผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ในจังหวัดน่านในปัจจุบันมีรูปแบบซึ่งคงความเป็นเอกลักษณ์พื้นถิ่นดั้งเดิมและคุณภาพของสิ่งทอที่ยังไม่ถูกพัฒนาด้วยนวัตกรรมให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นคนเมืองรุ่นใหม่ที่มีรสนิยมสากล ทั้งยังจัดจำหน่ายเฉพาะในพื้นที่ทำให้ปริมาณการขายมีจำนวนจำกัดและไม่ก่อให้เกิดรายได้ที่ยั่งยืน

ทั้งนี้เครื่องมือที่จะสามารถนำมาใช้เพื่อการวิเคราะห์และสร้างตราสินค้าได้แก่ แนวคิด 7Ps ซึ่งประกอบไปด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบของตราสินค้าในด้านต่างๆ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ (Product), ราคา (Price), สถานที่จัดจำหน่าย (Place), การส่งเสริมการขาย (Promotion), คน (People), หีบห่อและบรรจุภัณฑ์ (Packaging), และลักษณะเด่นจำเพาะของผลิตภัณฑ์ (Purple Cow) (บุญเกียรติ โชควัฒนา อ้างถึงใน พัดชา อุทิศวรรณกุล, 2560) และการวิเคราะห์ SWOT ซึ่งเป็นเครื่องมือในการประเมินสถานการณ์ สำหรับองค์กร การวิเคราะห์โดยการสำรวจจากสภาพการณ์ 2 ด้านคือ สภาพการณ์ภายในและสภาพการณ์ภายนอก ประกอบไปด้วย การวิเคราะห์จุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weakness) โอกาส (Opportunities) และ ภาวะคุกคาม (Threats)

โครงการวิจัยนี้จึงต้องการมุ่งศึกษาหาแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ใหม่แก่จังหวัดน่าน โดยเน้นด้านการพัฒนาอุตสาหกรรมท้องถิ่นสู่สากล เพื่อการพัฒนาสินค้าไลฟ์สไตล์ที่มีอัตลักษณ์จำเพาะจากทุนวัฒนธรรมของพื้นถิ่นจังหวัดน่าน และต่อยอดสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จากผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ เพื่อให้ได้แนวทางการพัฒนาที่มีความเหมาะสมกับลักษณะของทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่นจังหวัดน่านและให้ได้มาซึ่งฐานข้อมูลที่สามารถนำไปต่อยอดให้ผู้อยู่อาศัยในจังหวัดน่านตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างรายได้ตามแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ด้วยการเชื่อมโยงทุนวัฒนธรรมสู่การผลิตเชิงอุตสาหกรรมในระบอบวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) ได้อย่างยั่งยืน

บทความวิจัยนี้เป็นผลของการศึกษาวิจัยในปีที่ 1 (ระยะเวลาการดำเนินการโครงการวิจัยรวมทั้งสิ้น 3 ปี) ของโครงการย่อยที่ 1.1 โครงการนวัตกรรมอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์จากจังหวัดน่านสู่สากลเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่อยู่ภายใต้โครงการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Development of Creative Tourism) ซึ่งได้รับการสนับสนุนงบประมาณจาก โครงการสร้างเสริมพลังชุมชน ก้าวสู่ศตวรรษที่ 2 ช่วงที่ 2

วัตถุประสงค์ภาพรวมของโครงการวิจัยตลอดระยะเวลา 3 ปี ได้แก่ (1) เพื่อให้เกิดรูปแบบการท่องเที่ยวใหม่ ที่ส่งผลให้เกิดการกระจายรายได้ในระบบห่วงโซ่เศรษฐกิจ โดยใช้เส้นทางทุนวัฒนธรรมสิ่งทอในจังหวัดน่านสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (2) เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์และสถานที่ท่องเที่ยวของครัวเรือน โดยใช้ภูมิปัญญาและทุนวัฒนธรรมสิ่งทอของชุมชนเป็นตัวขับเคลื่อน (3) เพื่อให้เกิดอาชีพที่ส่งผลให้ชุมชนมีรายได้อย่างยั่งยืน สามารถพึ่งพาตนเองได้ และขับเคลื่อนสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน เพื่อช่วยพัฒนาสังคมไทยไปสู่การเพิ่มมูลค่าและรายได้ ทั้งยังส่งเสริมการพึ่งพาตนเองของชุมชนอย่างยั่งยืน ทั้งนี้วัตถุประสงค์เฉพาะสำหรับการดำเนินการวิจัยในปีที่ 1 ซึ่งเป็นส่วนของบทความนี้จะถูกกล่าวถึงในลำดับต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์ศักยภาพและหากกลุ่มผู้ประกอบการที่จะเข้าร่วมโครงการและสามารถดำเนินการจนแล้วเสร็จได้ ตลอดระยะเวลา 3 ปี รวมทั้งหาแนวทางเชิงนโยบายในการพัฒนาผู้ประกอบการแต่ละกลุ่ม (ต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ) ในพื้นที่จังหวัดน่าน
2. เพื่อหาแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์สู่การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในพื้นที่จังหวัดน่าน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้กระบวนการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยแบ่งการวิจัยออกตามวัตถุประสงค์ของการดำเนินงานโครงการเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. ด้านการวิเคราะห์ศักยภาพและหากกลุ่มผู้ประกอบการพื้นที่จังหวัดน่าน ที่จะเข้าร่วมโครงการและสามารถดำเนินการจนแล้วเสร็จได้ ตลอดระยะเวลา 3 ปี รวมทั้งหาแนวทางเชิงนโยบายในการพัฒนาผู้ประกอบการแต่ละกลุ่ม (ต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ) คณะผู้วิจัยใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์ในการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ประกอบการสิ่งทอในพื้นที่จังหวัดน่านที่เข้าร่วมโครงการ จากนั้นนำกลับมาวิเคราะห์และสรุปผล ด้วยกระบวนการวิเคราะห์ 7Ps และ SWOT เพื่อให้ได้แนวทางในการพัฒนาเชิงนโยบาย สำหรับใช้เป็นแนวทางการดำเนินงานในปีถัดไปของโครงการวิจัย

เกณฑ์ในการเลือกผู้ประกอบการสิ่งทอจังหวัดน่านเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ ต้องเป็นผู้ประกอบการที่มีความสามารถอย่างน้อย 2 ใน 3 ได้แก่ ความสามารถในการผลิตสิ่งทอ การย้อมผ้า และการทอผ้า (ต้นน้ำ) การแปรรูปผลิตภัณฑ์ (กลางน้ำ) และการจัดจำหน่าย (ปลายน้ำ) และต้องดำเนินธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับด้านสิ่งทอในพื้นที่จังหวัดน่านมาไม่ต่ำกว่า 5 ปี

โดยโครงการ ได้ทำการเก็บข้อมูลของผู้ประกอบการทั้งหมด 8 รายจากการลงพื้นที่ จังหวัดน่านระหว่างวันที่ 6 มิถุนายน – 10 มิถุนายน 2562 โดยใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์กับผู้ประกอบการแต่ละราย โดยมีนักวิจัยในโครงการเป็นผู้ดำเนินการสัมภาษณ์ โดยการใช้วิธีการอัดเสียงจากการตอบคำถามสัมภาษณ์เพื่อนำมาวิเคราะห์ในลำดับต่อไป

2. ด้านการวิเคราะห์แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์สู่การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ คณะผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการใช้แบบสัมภาษณ์และการถ่ายภาพ เพื่อวิเคราะห์รูปแบบสินค้าตามเกณฑ์การแบ่งประเภทสินค้าแฟชั่น และการวิเคราะห์ 7Ps เพื่อเปรียบเทียบแนวทางการพัฒนารูปแบบของสินค้าและแนวคิดด้านการตลาด ทั้งนี้โครงการวิจัยนี้ได้จัดกลุ่มตามพื้นที่เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ (1) พื้นที่จังหวัดน่าน ซึ่งเป็นพื้นที่กรณีศึกษาของโครงการ (2) พื้นที่จังหวัดพุกโกะ (ประเทศญี่ปุ่น) ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เป็นกรณีศึกษาการพัฒนาสินค้าจากทุนวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวที่ประสบความสำเร็จ และ (3) ตราสินค้าจิม ทอมป์สัน (Jim Thompson) ซึ่งเป็นรูปแบบของตราสินค้าที่ประสบความสำเร็จในปัจจุบัน ด้านการใช้ทุนวัฒนธรรมสิ่งของไทยในการสร้างอัตลักษณ์ตราสินค้า

โดยการเก็บข้อมูลใน (1) พื้นที่จังหวัดน่าน คณะผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือน มิถุนายน – พฤศจิกายน 2562 มีการเก็บข้อมูลด้วยการลงพื้นที่จำนวน 2 ครั้ง โดยไปยังสถานที่ประกอบการ หรือผลิตสินค้าของทุกกลุ่มที่เข้าร่วมโครงการ และทำการสัมภาษณ์ พร้อมถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำกลับมาวิเคราะห์ในลำดับต่อไป (2) พื้นที่จังหวัดโออิตะ และ จังหวัดพุกโกะ (ประเทศญี่ปุ่น) คณะผู้วิจัยดำเนินการลงพื้นที่ในช่วงเดือนมกราคม 2563 โดยได้ลงพื้นที่เข้าสัมภาษณ์แนวทางการผลิตและจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์จากทุนวัฒนธรรมจากผู้ประกอบการพื้นถิ่นจำนวนทั้งสิ้น 6 ราย (3) ตราสินค้าจิม ทอมป์สัน (Jim Thompson) คณะผู้วิจัยได้เข้าเยี่ยมชมร้านค้า และสายการผลิตของบริษัท ในช่วงเดือนธันวาคม 2563 และเข้าสัมภาษณ์ คุณอรุณศรี เรืองงูา (Aroonsri Duangpoonga) ผู้อำนวยการฝ่ายออกแบบลายพิมพ์ (Printing Design Manager) จากนั้นคณะผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลทั้งหมด และวิเคราะห์ด้วยแนวคิด 7Ps เพื่อสรุปผล

สรุปผลการวิจัย

1. ด้านการวิเคราะห์ศักยภาพและหากลุ่มผู้ประกอบการพื้นที่จังหวัดน่าน

จากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการและวิเคราะห์ด้วยแนวคิด 7Ps และ SWOT สามารถสรุปแนวทางการพัฒนาจากการวิเคราะห์กลุ่มผู้ประกอบการสำหรับการวิจัยแบ่งตามแต่ละกลุ่มของผู้ประกอบการได้ ดังนี้

1. กลุ่มผู้ประกอบการกลุ่มต้นน้ำ

จุดเด่นของผลิตภัณฑ์สิ่งทอจากทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่นจังหวัดน่าน ทุกกลุ่มผู้ผลิตมีความเชี่ยวชาญและมีความเข้าใจในด้านการผลิตสิ่งทอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการออกแบบลวดลาย ที่มีรากเหง้าที่มาจากทุนวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังมีผู้ประกอบการอีกหลายกลุ่ม เป็นผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายที่เกิดจากกระบวนการผลิตด้วยมือ (ปลูกในพื้นที่) และปราศจากสารเคมีทั้งหมด ผ่านกระบวนการย้อมด้วยสีธรรมชาติ ซึ่งได้จากวัตถุดิบที่พบในท้องถิ่น และพื้นที่ใกล้เคียง อย่างไรก็ตามผู้ประกอบการบางกลุ่มยังเลือกใช้เส้นด้ายสังเคราะห์สำเร็จรูป (โพลีเอสเตอร์) ที่ย้อมสีเรียบร้อยแล้วเพื่อความสะดวกในการผลิตผ้าโดยเฉพาะ

การมุ่งพัฒนาผู้ประกอบการในระดับต้นน้ำสามารถทำได้โดยการอบรมให้ความรู้เชิงการออกแบบที่สอดคล้องกับกระแสนิยมในปัจจุบัน เพื่อช่วยส่งเสริมให้กลุ่มผู้ประกอบการมีความเข้าใจในเรื่องของ แนวโน้มแฟชั่น และกระแสนิยมของตลาด รวมถึงการนำนวัตกรรมด้านสิ่งทอที่มีอยู่ในปัจจุบันมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสินค้าแต่ละประเภทเพื่อตอบสนองความต้องการเฉพาะของกลุ่มเป้าหมายให้ดียิ่งขึ้น



ภาพที่ 1 ฝ้ายที่ปลูกในพื้นที่ของกลุ่มทอผ้าย้อมสีธรรมชาติ
บ้านปางกอม อำเภอสองแคว จังหวัดน่าน

2. ผู้ประกอบการกลุ่มกลางน้ำ

กลุ่มผู้ผลิตกลางน้ำ มีจุดเด่นในด้านการผลิตเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย รวมถึงข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันที่สะท้อนวิถีชีวิตดั้งเดิมได้เป็นอย่างดี โดยสินค้าที่ผลิตขึ้นนั้น เป็นสินค้าที่มีรูปแบบดั้งเดิม มีเพียงบางกลุ่มผู้ประกอบการเท่านั้นที่ได้มีการพัฒนาและยกระดับรูปแบบของสินค้าของตนเองให้มีความเท่าทันกระแสนิยมและความต้องการใหม่ๆ ของกลุ่มผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป



ภาพที่ 2 สิ่งทอจากทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่นจังหวัดน่าน
กลุ่มทอผ้าบ้านชาวหลวง อำเภอเมือง จังหวัดน่าน

การมุ่งพัฒนากลุ่มผู้ประกอบการกลางน้ำของพื้นที่จังหวัดน่านนั้น ควรทำการอบรม เรื่องของการพัฒนารูปแบบสินค้าให้มีความทันสมัยเข้ากับกระแสนิยม โดยที่ยังสามารถคงเอกลักษณ์ ทั้งทางด้านลวดลาย และสี ที่สะท้อนถึงความเป็นภูมิปัญญาพื้นถิ่นไว้ เพื่อให้ตอบสนองกับกลุ่มเป้าหมายนักท่องเที่ยวใหม่ๆ ที่เดินทางไปยังจังหวัดน่าน ทั้งนี้ก็ยังคงรักษารูปแบบของสิ่งทอพื้นถิ่นดั้งเดิมไว้ด้วย

3. ผู้ประกอบการกลุ่มปลายน้ำ

จากการลงพื้นที่พบว่า พื้นที่ปลายน้ำในการจัดจำหน่ายสินค้าจากทุน

วัฒนธรรมพื้นถิ่นจังหวัดน่านที่ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานรัฐบาลยังมีไม่เพียงพอ ส่วนมากเป็นกลุ่มเอกชน (คนในพื้นที่) ที่เปิดหน้าร้านและรับสินค้าจากกลุ่มผู้ประกอบการต้นน้ำและปลายน้ำเข้ามาเพื่อจัดจำหน่าย

2. ด้านการวิเคราะห์แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์สู่การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ของพื้นที่จังหวัดน่าน, พื้นที่จังหวัดไอโอตา และจังหวัดฟูกูโอกะ (ประเทศญี่ปุ่น) และสินค้าของตราสินค้าจิม ทอมป์สัน (Jim Thompson) ด้วยการใช้แนวคิด 7Ps แสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง และแนวทางการพัฒนาสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ของจังหวัดน่าน ดังนี้

1. พื้นที่จังหวัดน่าน

(1) เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย (Apparel) มีหลากหลายรูปร่างรูปทรง เหมาะสำหรับโอกาสใช้สอยที่แตกต่างกันไป แต่ส่วนมากจะเป็นลักษณะของเสื้อผ้าทรงโคร่ง (Loose Fit) และมักตกแต่งด้วยรายละเอียดแบบชนเผ่า เนื่องจากพื้นที่จังหวัดน่าน ได้รับอิทธิพลด้านการแต่งกายจากชนกลุ่มน้อยต่างๆ ที่เป็นรากฐานของคนพื้นที่ในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังสามารถพบเห็นเสื้อผ้าที่มีรูปร่างและรูปทรงตามกระแสนิยมแฟชั่น ถูกนำไปปรับใช้กับสิ่งทอพื้นถิ่น รวมทั้งสินค้าಯครวม เป็นต้น



ภาพที่ 4 สินค้า ณ จุดจัดจำหน่ายสินค้าในพื้นที่จังหวัดน่าน



(2) เครื่องประดับและกระเป๋า (Accessories and Bags) มีรูปร่างและรูปทรงที่ได้รับแรงบันดาลใจจากทุนวัฒนธรรมและวิถีชีวิตดั้งเดิมของชุมชน ที่ได้รับอิทธิพลจากชนเผ่า เช่น กระเป๋าย่าม หมวก ผ้าคลุมไหล่ ทั้งนี้รูปแบบของสินค้ามีหลากหลายที่สะท้อนถึงทุนวัฒนธรรมแบบโบราณ มีเพียงบางกลุ่มผู้ประกอบการที่พัฒนาสี และรูปแบบของลวดลายได้ตามกระแสนิยม นอกนั้น มักใช้รากเหง้าจากทุนวัฒนธรรมดั้งเดิมในการออกแบบสินค้าเครื่องประดับและกระเป๋า

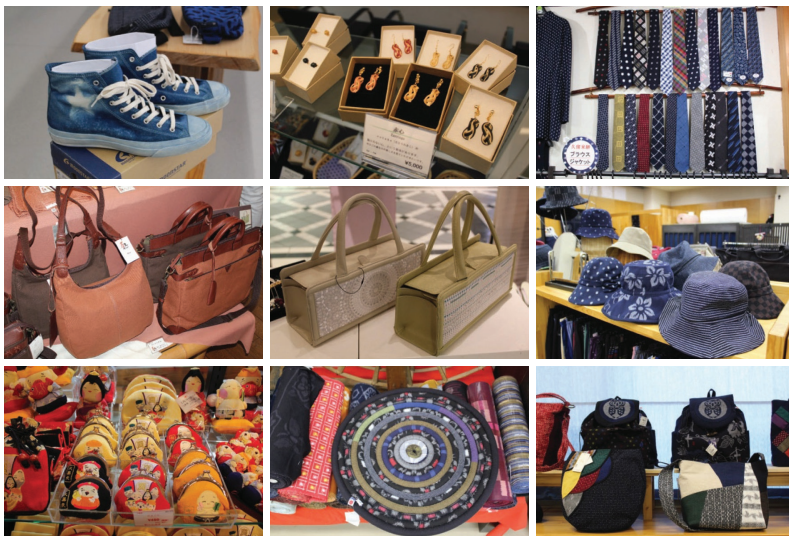
(3) ของที่ระลึก (Souvenir) มีรูปแบบที่ไม่ค่อยหลากหลาย สินค้าจากบางร้านค้า เป็นสินค้าจากผู้ผลิตจากกรุงเทพมหานคร และถูกจัดส่งนำไปขายในพื้นที่จังหวัดน่าน อย่างไรก็ตามสินค้าของที่ระลึกที่ผลิตจากสิ่งห่อหุ้มดินโดดเด่นได้แก่ พวงกุญแจ ที่มีรายละเอียดของการปักแบบชาวม้ง

2. พื้นที่จังหวัดโอิตะ และจังหวัดฟูกูโอกะ (ประเทศญี่ปุ่น)

(1) เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย (Apparel) มีหลากหลายรูปร่างรูปทรง เหมาะสำหรับโอกาสใช้สอยที่แตกต่างกันไป แต่ส่วนมากจะเป็นลักษณะของเสื้อผ้าทรงโคร่ง (Loose Fit) และไม่มีรายละเอียดตกแต่งแบบชนเผ่า (Ethnic) ปรากฏ

(2) เครื่องประดับและกระเป๋า (Accessories and Bags) มีรูปร่างและรูปทรงค่อนข้างคล้ายกับสินค้าที่พบเห็นได้ในพื้นที่จังหวัดน่าน ของประเทศไทย อย่างไรก็ตาม สินค้าจากพื้นที่ๆ ทางโครงการฯ ได้ลงไปสำรวจในประเทศญี่ปุ่น มีความหลากหลายมากกว่า และรูปทรงของกระเป๋าหรือเครื่องประดับค่อนข้างแสดงถึงโอกาสการใช้สอยที่ชัดเจน และสอดคล้องกับวิถีชีวิต

(3) ของที่ระลึก (Souvenir) มีรูปแบบที่หลากหลาย และตอบสนองความต้องการใช้งานของกลุ่มลูกค้าที่ค่อนข้างกว้างมาก ตั้งแต่ เครื่องเขียน ของใช้ภายในบ้าน ของตกแต่งบ้านและเครื่องครัว เป็นต้น



ภาพที่ 5 สินค้า ณ จุดจัดจำหน่ายในพื้นที่จังหวัดไอติเต และจังหวัดโอกินาวา ประเทศญี่ปุ่น

3. ตราสินค้าจิม ทอมป์สัน (Jim Thompson)

(1) เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย (Apparel) มีหลากหลายรูปร่างรูปทรง เหมาะสำหรับโอกาสใช้สอยที่แตกต่างกันไป แต่ส่วนมากจะเป็นลักษณะของ เสื้อผ้าทรงโคร่ง (Loose Fit) และไม่มีรายละเอียดตกแต่งแบบชนเผ่า (Ethnic) ปรากฏ เน้นการใช้ลวดลายพิมพ์เป็นหลัก วัสดุหลักได้แก่ ผ้าและไหม

(2) เครื่องประดับและกระเป๋า (Accessories and Bags) มีรูปร่างและ รูปทรงหลากหลาย เหมาะสำหรับใช้ในโอกาสต่างๆ ได้ เช่น โอกาสล่อง หรือ ออกงาน เป็นต้น

(3) ของที่ระลึก (Souvenir) มีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ผ้าพันคอ เนคไท กระเป๋าและถุงผ้า เป็นต้น



ภาพที่ 6 สินค้า ณ จุดจัดจำหน่ายของตราสินค้าจิม ทอมป์สัน (Jim Thompson)

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์สินค้าจาก 3 กลุ่ม ได้แก่

01 PRODUCT รูปแบบผลิตภัณฑ์

สินค้าจากจังหวัดน่าน ประเทศไทย

รูปแบบผลิตภัณฑ์ยังมีความหลากหลายไม่มาก จุดเด่นของสินค้าคือ ผ้าถุง ผ้าถุง และผ้าฝืน มีการแปรรูปผ้าทอมือ เพื่อนำไปใช้ออกแบบ ผลิตภัณฑ์อื่นๆ ค่อนข้างน้อย คุณภาพของสินค้ามีความหลากหลายตามแต่ความเชี่ยวชาญของผู้ผลิตเอกลักษณ์สำคัญของสินค้าคือลวดลายผ้าทอที่สืบสานต่อกันมารุ่นสู่รุ่น

สินค้าจากพื้นที่ จังหวัดภูเก็ต และจังหวัดไอโอตา ประเทศญี่ปุ่น

รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความหลากหลายมาก สินค้าหลักคือผ้าทอหน้าแคบ ใช้สำหรับการผลิตโอปี หรือผ้าคาดเอว สำหรับใส่ในเทศกาลจำเพาะประจำปี สินค้าที่แปรรูปมีให้เลือกหลายหลาย ประเภท และหลากหลายโอกาสการใช้สอย เช่น กระเป๋าที่ทำจากผ้าทอ มีให้เลือกทั้งแบบสำหรับไปงาน ลำลอง และทำงานได้ เป็นต้น

กรณีศึกษาผู้ประกอบการ ไทย ตราสินค้า จิมทอมป์สัน (Jim Thompson)

เน้นสินค้ากลุ่มของฝากและที่ระลึก คุณภาพการผลิตสินค้าดีมาก มีการออกแบบที่นำเอาเรื่องราวประวัติศาสตร์ความเป็นไทยร่วมสมัยมาใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบ จุดเด่นของสินค้าอยู่ที่ลวดลายพิมพ์บนผ้าไหมและผ้าฝ้ายหลากหลายคุณภาพ ของที่ระลึก (Souvenir) มีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ผ้าพันคอ เนคไท กระเป๋าถุงผ้า

02 PRICE ราคาสินค้า ราคาจัดจำหน่าย

สินค้ามีราคาที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับคุณภาพของการผลิต และเทคนิคการทอ จำเพาะกลุ่มผู้ประกอบการ

สินค้ามีราคาปานกลางค่อนข้างสูงมากเมื่อเปรียบเทียบกับสินค้าจากพื้นที่จังหวัดน่าน

สินค้ามีราคาปานกลางค่อนข้างสูงมาก ราคาของสินค้ามีความเหมาะสมสำหรับซื้อเป็นของฝาก หรือซื้อเพื่อใช้ส่วนตัว

03 PLACE สถานที่จัดจำหน่าย

สินค้ามักถูกจัดจำหน่ายที่จุดผลิตสินค้าของ แต่ละกลุ่มผู้ประกอบการ ทั้งนี้กลุ่มผู้ประกอบการมีศักยภาพในการเข้าร่วมงานแสดงสินค้าต่างๆ

สินค้ามักถูกจัดจำหน่ายที่จุดผลิตสินค้าของ แต่ละกลุ่มผู้ประกอบการ และมีกลุ่มตัวแทนที่ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ขายสินค้าของจังหวัดด้วย

สินค้าถูกจำหน่ายในร้านค้า ตามห้างสรรพสินค้าชั้นนำในประเทศไทย และสนามบิน

**สินค้าจากจังหวัดน่าน
ประเทศไทย**

**สินค้าจากพื้นที่
จังหวัดพุกองกะ
และจังหวัดไอโตะ
ประเทศญี่ปุ่น**

**กรณีศึกษาผู้ประกอบการ
ไทย ตราสินค้า
จิมทอมป์สัน
(Jim Thompson)**

**04
PROMOTION**
การประชาสัมพันธ์

กลุ่มผู้ประกอบการ
ทำการประชาสัมพันธ์
แยกกันตามแต่ละกลุ่ม
ผ่านการสื่อสารออนไลน์
ของตนเอง

กลุ่มผู้ประกอบการ
แต่ละกลุ่มมีการจัดทำ
แผ่นพับและสื่อเพื่อ
ประชาสัมพันธ์ตนเอง

มีการจัดทำสื่อ
ประชาสัมพันธ์ ในสื่อ
ต่างๆ เช่น ป้ายโฆษณา
โฆษณาในนิตยสาร
แฟชั่น เช่น VOGUE
THAILAND และ
BAZAAR เป็นต้น

**05
PACKAGING**
หีบห่อและ
การบรรจุภัณฑ์

มีการทำหีบห่อ
บรรจุภัณฑ์ของตนเอง

มีการทำหีบห่อ
บรรจุภัณฑ์ของตนเอง

มีการทำหีบห่อ
บรรจุภัณฑ์ของตนเอง

**06
PEOPLE**
บุคลากร
ที่เกี่ยวข้อง

กลุ่มผู้ผลิตสินค้าผ้าทอ
ของพื้นที่จังหวัดน่าน
เกือบทั้งหมดเป็นกลุ่ม
ผู้สูงอายุ มีกลุ่มคนรุ่นใหม่
ที่สนใจการทอผ้า
จำนวนน้อย ไม่เกิด
การส่งต่อหรือถ่ายทอด
ภูมิปัญญาได้เต็มที่เท่าที่ควร

กลุ่มผู้ประกอบการมี
การบริหารจัดการแบบ
เป็นระบบ

มีผู้เชี่ยวชาญแบบ
ครบวงจร ทั้งฝ่าย
นักออกแบบ ฝ่ายผลิต
สินค้าตัวอย่าง แผนก
พัฒนาตัวสินค้า แผนก
การตลาด แผนกคิดค้น
นวัตกรรมและเส้นใย

**07
COW**
ลักษณะเด่น
จำเพาะของ
ผลิตภัณฑ์

บางกลุ่มผู้ประกอบการ
มีความเข้าใจในทุน
วัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่น
ของจังหวัดน่านเป็น
อย่างดี และสามารถ
นำเอาลวดลายสิ่งทอ
ดั้งเดิมมาพัฒนาเพื่อ
ออกแบบผลิตภัณฑ์
ใหม่ได้

เป็นสินค้าสิ่งทอที่มี
คุณภาพ เป็นมาตรฐาน
เนื่องจากมีการใช้
ระบบการผลิตแบบ
อุตสาหกรรมเข้ามา
มีบทบาท ตั้งแต่การ
ออกแบบและการทอ

แนวคิดในการออกแบบ
มีความชัดเจน มีการคัด
เลือกลวดลายที่เหมาะสม
กับตลาดมาพัฒนา
เป็นผลิตภัณฑ์ แต่ละ
ลวดลายจะถูกคัดเลือก
มาพัฒนาเป็นสินค้าไม่
เหมือนกัน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปผลการศึกษาทั้ง 3 กลุ่มได้ ดังนี้

1. สินค้าจากพื้นที่จังหวัดน่าน เน้นการผลิตสินค้าประเภทผ้าฝ้าย มีการแปรรูปสินค้าน้อย รูปแบบของสินค้าส่วนมาก เป็นสินค้าใช้ในชีวิตประจำวัน โอกาสล่าลอง เช่น กระเป๋าใส่เงินขนาดเล็ก กระเป๋าย่างที่มีรูปแบบจากทุนวัฒนธรรมเดิม มีการพัฒนาผ้าทอไปสู่สินค้าเครื่องแต่งกายอื่นๆ บ้าง อย่างไรก็ตามรูปแบบของเสื้อผ้ายังไม่ได้เป็นรูปแบบตามสมัยนิยม
2. สินค้าจากการศึกษาทุนวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่นประเทศญี่ปุ่น เน้นการผลิตสิ่งทอแบบผ้าผืนหน้าแคบ เพื่อใช้สำหรับทำกิโมโน มีการแปรรูปเป็นสินค้าต่างๆ หลากหลายประเภท และโอกาสการใช้สอย รูปแบบของสินค้าสามารถแบ่งได้เป็นสองประเภท คือ สินค้าที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และสินค้าของฝากของที่ระลึก
3. สินค้าจากการศึกษาตราสินค้าต้นแบบจิม ทอมป์สัน (Jim Thompson) มีความสวยงามและเหมาะสำหรับใช้เป็นของฝากและของที่ระลึก สินค้ามีการผลิตที่มีคุณภาพสูง รูปแบบของสินค้ามีความหลากหลาย เช่น กระเป๋าแบบต่างๆ หมอนอิง ที่มีให้เลือกหลากหลายลวดลายและหลากหลายรูปทรง เป็นต้น

อภิปรายผล

1. ด้านศักยภาพของกลุ่มผู้ประกอบการที่จะเข้าร่วมโครงการในพื้นที่จังหวัดน่าน

ผู้ประกอบการแต่ละกลุ่มต้องการการพัฒนาที่แตกต่างกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับศักยภาพ และความเหมาะสมในการพัฒนาให้เข้ากับความต้องการของกลุ่มตลาดเป้าหมาย โดยจำเป็นต้องมีการพัฒนารูปแบบการนำเสนอสินค้า ณ พื้นที่นำเสนอขายให้เหมาะสม เช่น การจัดพื้นที่ทางเดินในร้านค้า การพัฒนาอุปกรณ์สำหรับนำเสนอสินค้า และการจัดแสงสว่างภายในร้านค้า นอกจากนี้ยังควรเพิ่มพื้นที่จัดแสดงกระบวนการผลิตสินค้าที่สามารถให้นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วมในการลงมือทำจริง เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้มีโอกาสสัมผัสวิถีชีวิตชุมชนตามแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

2. ด้านแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์สู่การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในพื้นที่จังหวัดน่าน

แนวทางการพัฒนาสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์เพื่อการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำเป็นต้องคำนึงถึง การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเป็นสินค้าหรือบริการอย่างมีคุณภาพ โดยคำนึงถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นจนเป็นที่ยอมรับของสากล ทั้งยังต้องเป็นการนำศักยภาพของท้องถิ่น เช่น วัตถุดิบ หรือความชำนาญที่มีอยู่มาพัฒนาเป็นสินค้า หรือการบริการด้วยความคิดอย่างสร้างสรรค์ และนำไปสู่การพึ่งพาตนเอง ซึ่งนับเป็นการกระตุ้นให้คนในท้องถิ่นสร้างรายได้ด้วยตนเอง โดยมีวิธีการเงินนโยบายที่สามารถวิเคราะห์และสรุปจากการวิจัยได้ ดังนี้

1. การพัฒนาตลาด (Textile Development) ที่มาจากทุนวัฒนธรรมให้มีความร่วมสมัยตามกระแสนิยม และนำนวัตกรรมสิ่งทอมาช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ให้เกิดประโยชน์ในการใช้งานมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ควรคงไว้ซึ่งลวดลายที่มีที่มาจากทุนวัฒนธรรมของจังหวัดน่านที่มีมาแต่อดีต แต่สามารถพัฒนาการใช้สี และการออกแบบรูปแบบของลวดลายให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่มีความต้องการแตกต่างกันได้

2. การพัฒนารูปแบบของผลิตภัณฑ์ (Product Development) ในการขยายประเภทของสินค้า (Product Line) สู่การสร้างตราสินค้าในระดับสากล ทั้งนี้รูปแบบของผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรมจังหวัดน่านเดิมนั้น มีการอ้างอิงถึงรูปแบบสินค้าที่มีรากเหง้าจากความเป็นชนเผ่าพื้นถิ่น เช่น ไทลื้อ หรือไทยวน ส่งผลให้รูปแบบของสินค้า ค่อนข้างไปในด้านการอนุรักษ์ ส่งผลให้รูปแบบของสินค้ายังไม่ตอบโจทย์ความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคในวงกว้างมากขึ้น ทั้งนี้การขยายฐานกลุ่มผู้บริโภค จะช่วยส่งผลให้ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่นจังหวัดน่านเป็นที่รู้จัก และช่วยขยายตลาด อันจะเป็นการส่งผลให้กลุ่มทอผ้ามีรายได้มากขึ้น และมีผู้สนใจประกอบอาชีพเกี่ยวกับสิ่งทอจากทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่นมากขึ้นด้วย

3. การพัฒนาพื้นที่จัดจำหน่ายสินค้า (Retail Space Development) ให้สามารถตอบโจทย์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยอาจพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน และเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ที่ชุมชนได้จัดเตรียมไว้ให้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

วิจัยนี้จัดทำเพื่อหาแนวคิดเชิงนโยบายในการพัฒนารูปแบบของสินค้าจากทุนวัฒนธรรมจังหวัดน่านเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ อาศัยการอ้างอิงการศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์สมัยใหม่จากประเทศญี่ปุ่น และจากตราสินค้าต้นแบบที่ประสบความสำเร็จในฐานะตราสินค้าที่มีภาพลักษณ์ของทุนวัฒนธรรมไทยอย่างจิม ทอมป์สัน (Jim Thompson) เพื่อเปรียบเทียบและพัฒนารูปแบบของสินค้าให้มีความหลากหลาย

เอกสารอ้างอิง

- กรรณิการ์ ธรรมพานิชวงศ์. (2561). ปลดล็อก ‘เที่ยวเหนือ’ ดึงดูดนักท่องเที่ยวนอกฤดูหนาว สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (ทีดีอาร์ไอ). สืบค้นจาก <https://tdri.or.th/2018/03/unlocking-northern-thailands-tourism/>
- พริมา อ่วมเจริญ. (2563). เล่าขานตำนานไทลื้อ เมืองเชียงคำ. *วารสารวัฒนธรรม*. สืบค้นจาก http://www.culture.go.th/culture_th/ewt_news.php?nid=4709&filename=index
- ภทรภาณุ ไชยเชียงทอง. (2556). กลยุทธ์การสร้างและการสื่อสารตราสินค้ารูปแบบการดำเนินชีวิต. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะนิเทศศาสตร์. สืบค้นจาก https://cuir.car.chula.ac.th/dspace/handle/123456789/43216?src=%2Fdspace%2Fbrowse%3Ftype%3Dsubject%26order%3DASC%26value%3DBranding%2B%2528Marketing%2529%26brw_total%3D27%26brw_pos%3D1
- วิทยา อินทร์สอน, สุขอังคณา แกล่งกันท์, ปัทมาพร ท่อชู. นวัตกรรมอุตสาหกรรมสิ่งทอสีเขียว (2563). *Eco-Industrial Innovative Textiles, Industrial Technology Review*, 277.
- พัชชา อุทิสวรรณกุล. (2562). *การจัดการบริหารสินค้าแฟชั่น (Fashion and Merchandise)*. กรุงเทพฯ: วิสคอม.
- สุดแดน วิสุทธิลักษณ์ และคณะ. (2556). การท่องเที่ยว (Tourism) และนักท่องเที่ยว (Tourist): ความหมายและความสำคัญ. *การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์*. กรุงเทพมหานคร: องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน.
- สุมาลย์ โทมัส. (2525). *ผ้าพื้นเมือง*. กรุงเทพฯ: สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Wang Zhuojun & He Hualing. (2014). National Identity in the Era of Globalization: Crisis and Reconstruction. *Social Sciences in China*, 35:2, 139-154, DOI: 10.1080/02529203.2014.90088

06

>>

ความเข้าใจเรื่องวัสดุ (Material Understanding) สำหรับการศึกษานักศึกษา สาขาศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์ (เอกสิ่งทอ)

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

¹ Correspondanceauthor : yinmeema@yahoo.com

อาจารย์พิเศษและผู้มีความรู้ความสามารถพิเศษ สาขาวิชาศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บทคัดย่อ

การทำความเข้าใจเรื่องวัสดุ คือการเข้าใจต่อวัฒนธรรมทางวัตถุว่าทุกๆ สิ่งล้วนถูกสร้างมาจากบางสิ่ง และสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะถูกสร้างขึ้นจากวัสดุใดล้วนมีเหตุผลและที่มา ผู้สร้างสรรค์มีความสำคัญเพราะเป็นผู้ที่มีส่วนในการกำหนดวงจรการเกิดของวัตถุ ซึ่งส่งผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อสังคมและชุมชน จึงมีความจำเป็นที่ผู้สร้างสรรค์จะต้องมีพื้นฐานในการเลือกสรรวัตถุดิบ มีจินตนาการต่อวัสดุทั้งที่มาจากธรรมชาติ และที่มนุษย์สร้างขึ้น สามารถพิจารณาถึงพื้นฐานสสาร คุณสมบัติ ไปจนถึงคุณค่าและความหมายของวัสดุต่างๆ ศึกษาเรียนรู้โดยนำแนวคิดพื้นฐานของการเล่นแร่แปรธาตุ (Alchemy) อันได้แก่ การสลายธาตุ (decomposing) และการสร้างใหม่ (reconstructing) มาเป็นกระบวนการที่สร้างให้เกิดการตระหนักต่อจุดเริ่มต้นและผลลัพธ์ อย่างไรก็ตาม ผลลัพธ์ดังกล่าวยังคงเหลือปลายทางที่มีเวลาเป็นปัจจัย ซึ่งแนวทางที่ได้ให้เป็นพื้นฐานแก่ผู้เรียน จะเป็นเมล็ดพันธุ์ที่ผู้เรียนได้ซึมซับไว้ และสามารถนำไปสังเคราะห์ด้วยตนเองต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ : วัฒนธรรมทางวัตถุ, วัสดุตั้งต้น, การสลายธาตุ,
การสร้างใหม่, สื่อ

Understanding materials is to understand material culture that everything is made from something, and no matter what material it is, there are reasons for using particular materials in a thing. The creator is important; they are involved in determining the cycle of objects' occurrence with direct and indirect impacts on society and communities. Therefore, it is necessary that the creator has a foundation in selecting raw materials, having imagination on materials, either materials from nature or artifacts, able to consider the basis, substance, properties, value and their meanings. The course brings together the basic concepts of Alchemy: decomposing and reconstructing as significant process that creates awareness of the origin and the outcome. However, the result remains a destination with time factor in which the basis that the course has provided for learners is cultivated inside the students who have absorbed and it can be self-synthesized in the future.

Keywords : Material Culture, Raw Material, Decomposing, Reconstructing, Medium

ความสำคัญ

ความเข้าใจเรื่องวัสดุ เป็นความรู้พื้นฐานสำคัญที่นักศึกษาสามารถนำไปใช้ได้ตลอดช่วงการศึกษาในสาขาวิชาสิ่งทอและการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องเนื่อง การสร้างความเข้าใจเรื่องวัสดุ จำเป็นต้องทำความเข้าใจเรื่องวัฒนธรรมทางวัตถุ (Material Culture) ความสำคัญของวัตถุรอบตัวเชื่อมโยงกับที่มาและความสำคัญของวัสดุและวัตถุว่ามีผลต่อวิถีชีวิต ชุมชนที่อาศัยอยู่ และสังคมอย่างไร โดยอาศัยการพิจารณาเชิงมานุษยวิทยา สังคมศาสตร์ ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ศึกษา ฯลฯ รวมทั้งหยาบยกเนื้อหาด้านสัญลักษณ์กับภาพแทนความ (Semiotic and Visual Representation) เป็นองค์ประกอบ กระบวนการสร้างการเรียนรู้ตามแนวทางนี้มุ่งเน้นศึกษาและพัฒนากรอบแนวคิดของผู้สร้างสรรค์โดยพิจารณาในประเด็นที่ว่า ‘everything is made from something’ หรือทุกๆ สิ่งล้วนถูกสร้างมาจากบางสิ่ง ที่กล่าวโดยนักประวัติศาสตร์ Robert Friedel และสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นถูกสร้างขึ้นจากวัสดุใด ล้วนมีเหตุผลและที่มา ‘there are reasons for using particular materials in a thing’ (Friedel, 1993, pp. 41–50)

นอกจากนี้ สิ่งจำเป็นที่ผู้สร้างสรรค์ต้องคำนึงถึง คือวงจรของวัสดุ การใช้ทรัพยากรว่ามีความเชื่อมโยงกับปัญหาและระบบเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมอย่างไร การผลิตเป็นสิ่งที่คู่กับการเกิดขยะอันจะกลายเป็นตะกอนสะสมและมลภาวะในที่สุด ดังนั้นการเลือกสรรวัสดุต้องอาศัยทัศนคติควบคู่กับความรู้ที่มีพื้นฐานในการพิจารณาให้ความสำคัญตั้งแต่จุดเริ่มต้น

ของทรัพยากรก่อนการเป็นวัสดุหรือเป็นวัตถุดิบเพื่อนำไปสร้างเป็นผลงาน แนวทางและเทคนิคในการผลิต การใช้แรงงาน หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสม ผลิตภัณฑ์หรือผลงานระหว่างการใช้งาน หรือการเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของผู้บริโภค กระทั่งหลังการใช้งาน ภายหลังหมดอายุการใช้งานและหลังการทิ้ง ดังนั้นผู้สร้างสรรคคือผู้ที่สามารถเลือกกำหนดวัสดุและเทคนิควิธีโดยตระหนักต่อผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น เพราะสิ่งที่สร้างสรรคขึ้นจะกลายเป็นสิ่งประดิษฐ์สร้างทางประวัติศาสตร์ ('historical' artifact) อันเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตและสังคม

กระบวนการศึกษา

1. การสร้างทัศนคติต่อกระบวนการสลายวัตถุตั้งต้นหรือวัสดุตั้งต้น

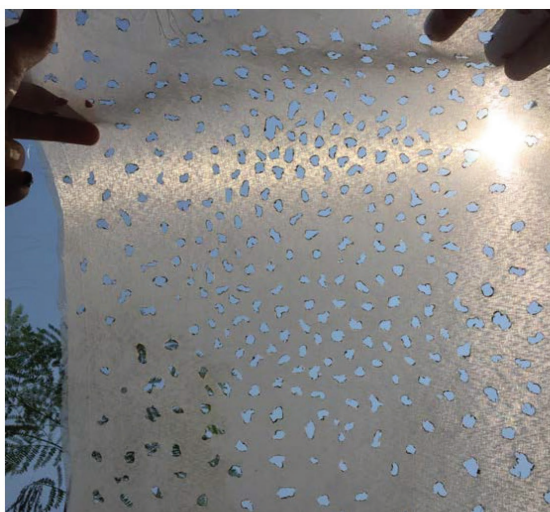
ในฐานะนักสร้างสรรค ไม่ว่าสิ่งใดก็เป็น “วัสดุตั้งต้น” ในการทำงานได้ วัสดุอาจมาในรูปแบบของวัตถุดิบ (Raw Material) วัสดุในธรรมชาติ (Natural Objects) วัสดุสำเร็จรูปเพื่อการใช้งานต่างๆ (Readymade Objects) หรือวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น (Human Made Objects) วัสดุสามัญในชีวิตประจำวัน (Quotidian Materials) วัตถุที่ถูกทิ้งหลังการใช้งาน (Found Objects) เป็นต้น ดังนั้นเพื่อให้นักศึกษาเปิดพื้นที่ทางทัศนะที่มีต่อ “วัสดุ” จึงควรให้นักศึกษาหลักเล็งการนำวัสดุที่ใช้ในการทำงานศิลปะตามความเคยชินหรือมีความสำเร็จรูป อาทิเช่น โคมพรม ผ้าสำเร็จรูป กระดาษที่พร้อมใช้งาน เป็นต้น เพื่อให้เกิดการเปิดพื้นที่ทางทัศนะที่มีต่อ “วัสดุ” ตั้งต้นจากสิ่งอื่น โดยให้อิสระในการนำวัสดุที่หาได้ในชีวิตประจำวันมาผ่านกระบวนการ “สลาย” ซึ่งเป็นการอาศัยหลักการ Alchemy หรือการเล่นแร่แปรธาตุ



ภาพที่ 1 การสลายวัสดุตั้งต้นของ
นายสุรัตน์ เยาวเรส

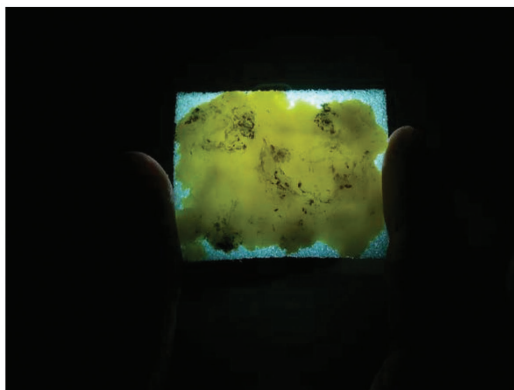


ภาพที่ 2 วัตถุตั้งต้นคือเสื้อหนังเทียมที่ผ่านการใช้งาน
ของนายสุรัตน์ เยาวเรศ

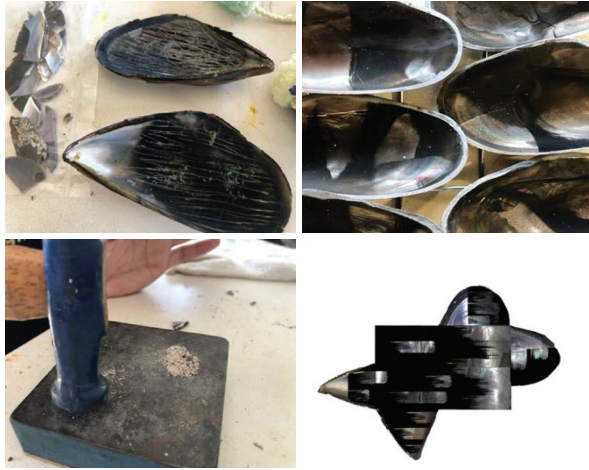


ภาพที่ 3 การสลายวัสดุตั้งต้นของ นางสาวศุภกัญญา สุรารักษ์
โดยการใช้ธูปจี้บนผ้าใยสังเคราะห์ที่เหลือใช้จากการทำงาน
พร้อมเน้นย้ำร่องรอยและกระทำให้ต่อเนื่อง

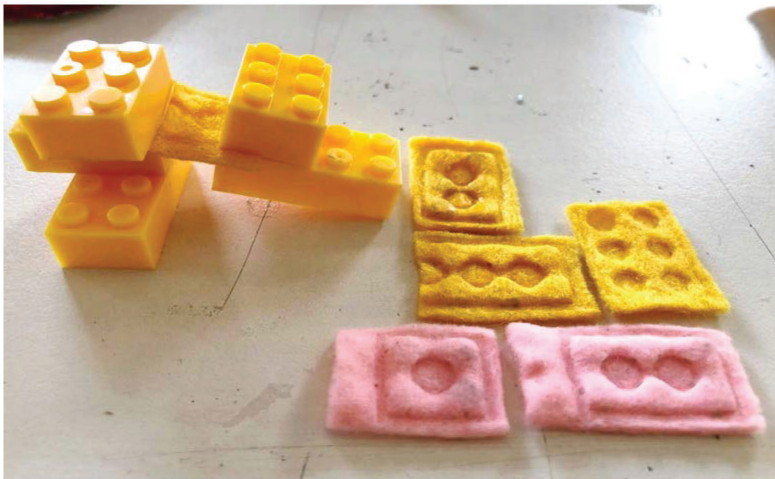
ในขั้นต้นผู้เรียนจะได้ทำความเข้าใจเรื่องสสาร (the structure of matter) โดยการสลายธาตุ (decomposing it) แล้วจึงสร้างใหม่ (reconstructing it) กระบวนการนี้จึงประกอบไปด้วยการทำให้วัสดุหรือวัตถุที่นำมาผ่านกระบวนการสลายออกเป็นชิ้นส่วนย่อย โดยเทคนิควิธีที่สัมพันธ์กับคุณสมบัติของวัสดุนั้นๆ เช่น ถ้าเป็นแผ่น สามารถตัดได้ ให้ตัดออกเป็นชิ้นส่วนย่อย ถ้าสามารถหลอมได้ ให้วางบนภาชนะ แล้วตั้งบนเตาไฟฟ้าเพื่อหลอมเป็นต้น หากนำวัสดุสำเร็จรูปในการทำงานศิลปะมา ยกตัวอย่างกรณีสีเพ้น (Oil paint, Acrylic emulsion, etc.) เมื่อผ่านกระบวนการสลาย ผลลัพธ์ที่ได้อาจปรากฏในรูปแบบผงสี (Pigment) เป็นต้น เพื่อทำความเข้าใจสถานะและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดโดยตรงไปตรงมาจึงควรสังเกตการณ์ และจดบันทึกหรือถ่ายรูปอย่างใกล้ชิด



ภาพที่ 4 ทดลองหลอมเทียนลงบนแผ่นฟองน้ำ แล้วสังเกตการเปลี่ยนแปลงตามปัจจัยแวดล้อม
โดยนางสาวสุชารีดา สุปารา



ภาพที่ 6 ขั้นตอนการพัฒนาผลงาน
เริ่มต้นจากการแยกย่อยเปลือกหอยแมลงภู่ออกหลังจากการรับประทาน
ผลงานของนางสาวปิยรมย์ พร้อมชินสมบัติ



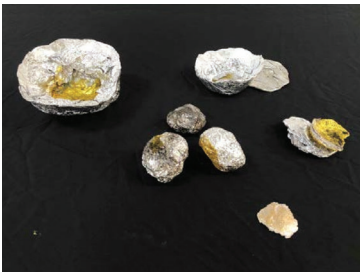
ภาพที่ 7 การทดลองวัสดุด้วยวิธีการผลิตซ้ำด้วยวัสดุอื่น แล้วนำชิ้นส่วนที่ผลิตซ้ำ
มาเป็นส่วนหนึ่งในโครงสร้างของการประกอบสร้างชิ้นงาน ของนางสาวสุรีย์พร มณีรัตน์

2. กระบวนการวิเคราะห์หาความหมาย

นักประวัติศาสตร์ นักโบราณคดี นักมานุษยวิทยา ได้วิเคราะห์ให้เราได้เห็นแง่มุมต่างๆ ของวัตถุที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต สิ่งแวดล้อมของมนุษย์ ฯลฯ ทั้งยังมีการศึกษาวิเคราะห์ให้เห็นว่า วัฒนธรรมทางวัตถุเป็นสิ่งที่สัมพันธ์กับมนุษย์อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ทำให้จำเป็นต้องสร้างความเข้าใจแก่นักศึกษาว่าวัตถุ หรือวัสดุให้ความหมายที่แตกต่างกันในแต่ละปัจเจกบุคคล และเราสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ที่แฝงอยู่ในวัตถุกับบริบทรอบๆ ตัวพื้นที่ และเวลา เพื่อหาความหมายที่มีอยู่ในวัสดุที่นำมาใช้ การรับรู้ถึงความหมายที่มีอยู่จะเป็นประโยชน์ในการนำไปเชื่อมโยงกับแนวทางปฏิบัติที่จะกระทำต่อวัตถุ หรือวัสดุได้ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของความกลมกลืน ย้อนแย้ง หรือ การไม่เชื่อมโยงอย่างมีเจตจำนง

3. กระบวนการทดลองและค้นหาแนวทางการประกอบสร้างใหม่

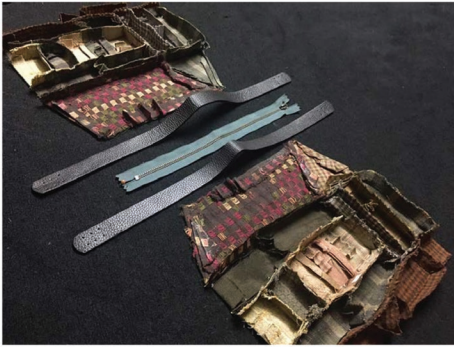
เปิดโอกาสให้ใช้กระบวนการทดลองและค้นหาแนวทางการประกอบสร้างใหม่ โดยไม่จำกัดเทคนิคและวิธี ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสลายวัสดุให้เป็นชิ้นส่วนย่อย หรือแม้แต่กลายเป็นผงละเอียดเหมือนได้พิจารณาถึงอนุภาค (Particle) คุณสมบัติทางชีววิทยา หรือเคมี ขึ้นอยู่กับชนิดของวัสดุที่นำมา จะทำให้ได้พิจารณาถึงคุณสมบัติ และลักษณะเฉพาะของวัสดุไปพร้อมๆ กับการรับรู้ทางทัศนธาตุ ได้แก่ พื้นผิว สี ระบาย ฯลฯ นำไปสู่การเลือกสรรเทคนิควิธี และการกระทำที่จะตอบโต้กับวัสดุ ทั้งในวิธีที่สอดคล้อง และวิธีที่ขัดแย้ง เพื่อเปรียบเทียบผล แล้วจึงคัดเลือกแนวทางที่จะนำไปสู่การประกอบสร้างใหม่



ภาพที่ 8 การทดลองแผ่นโลหะฟอยล์หลังการใช้งานปรุงอาหารในร้านอาหาร ด้วยการแช่สารเคมี การร่นไฟ การเคลือบสีที่พื้นผิว การทุบ และการขึ้นรูปให้เป็นรูปทรงที่มีมวลในลักษณะต่างๆ ของนายณัฐชนนท์ แสงแดง

4. กระบวนการทบทวนความหมายเดิม และความหมายใหม่

กระบวนการทบทวนความหมายเดิม และความหมายใหม่ เป็นการพิจารณาถึงความหมายที่มีอยู่ของตัววัสดุตามข้อ 2 ที่ผ่านมา ดำเนินไปกับการค้นหาเทคนิควิธีที่จะปฏิบัติต่อวัสดุในข้อ 3 กระทั่งได้เห็นผลการปฏิบัติการ และการตระหนักวัสดุในระดับหนึ่ง จำเป็นต้องหยุดพิจารณา สังเกต จดบันทึก และสร้างนิยามให้แก่วัสดุที่รับรู้ ประเด็นนี้จะทำให้เห็นถึงการ



ภาพที่ 9 ผลงานของ นายปารณัท แดงโสภา: การตีความ หาความหมายวัสดุ จาก ความหมายเดิม สู่ความหมายใหม่ โดยศิลปินวัตถุประเภท กระเป๋าออก แล้วนำมาผ่านกระบวนการ สร้างใหม่ เปลี่ยนแปลงทัศนะที่มีต่อวัตถุ

เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น การเปลี่ยนถ่ายสถานะจากเดิมไปสู่สถานะที่เป็นอื่น (Transformation) อาจมีความเชื่อมโยงสถานะดั้งเดิม หรือเชื่อมโยงเพียงเล็กน้อย ขึ้นอยู่กับวิธีปฏิบัติของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งจะตอกย้ำการเคลื่อนไปของวัสดุจากการมีปฏิสัมพันธ์กับปัจจัยหนึ่ง ต่อช่วง เวลาหนึ่ง

5. กระบวนการเลือกสรรผลการทดลองเพื่อการประกอบสร้างให้เป็นผลงาน

กระบวนการนี้ อาศัยปัจจัยสำคัญได้แก่ ตัววัสดุที่ผ่านการทดลอง วัสดุตัวแปร และ แนวทางการเชื่อมต่อหรือประกอบสร้าง โดยพิจารณาเลือกวัสดุที่ผ่านการทดลองปฏิบัติใน หลากหลายวิธี แล้วเลือกแนวทางปฏิบัติที่ต้องการเน้นย้ำ เพื่อให้เกิดการสำแดงผล และการ ดันหาตัวเชื่อมหรือโครงสร้าง ที่จะทำให้วัสดุ สามารถประกอบสร้างเป็นชิ้นงาน “ตัวเชื่อม”



ภาพที่ 10 ผลงานของนายวรพล กิติ : วัสดุที่นำมาคือ ขุดนอนที่เคยสวมใส่ประจำในวัยเด็ก ผ่านกระบวนการหาความหมาย การสลาย แล้วนำมาเรียบเรียง (Arranging) และจำแนกประเภท (Grouping, Categorizing) ก่อนการนำไปพัฒนาต่อ



ภาพที่ 11 ผลงานของ นางสาวปิยรมย์ พร้อมชินสมบัติ :
เปลือกหอยแมลงภู์หลังการรับประทาน,
คาร์บอนจากการเผาไหม้, รอยพุ่กัน,
เคลือบแลคเกอร์, แผ่นอะคริลิค, กาวอีพ็อกซี่



ภาพที่ 12 ผลงานของ นางสาวเนตรชนก นาคำ :
ขวดน้ำพลาสติกหลังการใช้งานในครัวเรือน
ชนิดขวดกลมขนาด 1.5 ลิตร, เส้นเอ็น,
สายยางขนาด $\varnothing$ 0.5 มม.

จึงเป็นส่วนสำคัญในการศึกษาและทำความเข้าใจเรื่องวัสดุ เป็นสิ่งมีบทบาทสำคัญไม่น้อยกว่าตัววัสดุหลัก ไม่ต่างกับปูนที่ทำหน้าที่ยึดอิฐแต่ละก้อน จนทำให้สิ่งก่อสร้างเป็นรูปเป็นร่าง หากพิจารณากรณีงานสิ่งทอ ตัวเชื่อมคือเส้นยืน และเส้นนอน จากนั้น เส้นไหมที่ถักทอลงไปตามลวดลายที่กำหนด จะยึดเกาะกับเส้นยืนและเส้นนอนไปพร้อมๆ กัน ในสถานการณ์การเรียนรู้ชั้นตอนนี้ จะทำให้ผู้เรียนได้แยกแยะ และเห็นถึง วัสดุที่ประกอบสร้างเป็นผลงาน หรือสื่อ (Medium) ว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ซึ่งจะได้แก่ วัสดุหลักและวัสดุที่เป็นตัวแปรที่อยู่เบื้องหลังโครงสร้างของผลงานชิ้นหนึ่ง ทั้งที่เห็นหรือไม่เห็นด้วยตาเปล่า

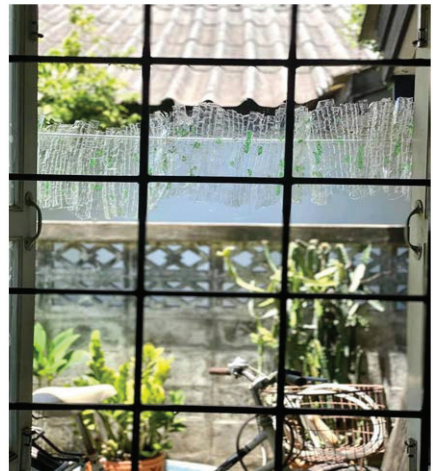
ในการค้นหาแนวทางการเชื่อมต่อ หรือประกอบสร้างวัสดุที่ผ่านการทดลอง ใช้กระบวนการเรียบเรียง (Arranging) และจำแนกประเภท (Grouping, Categorizing) วัสดุที่ผ่านการทดลอง โดยอาศัยระเบียบ (Order) ซึ่งจะช่วยส่งเสริมกระบวนการรับรู้ทางทัศนะและนำไปสู่การเลือกสรรได้ไม่ยาก ครอบคลุมการรับรู้ทางกายภาพ การทบทวนความหมายที่ผ่านการวิเคราะห์ในช่วงที่ผ่านมา ควบคู่ไปกับจินตนาการของผู้สร้างสรรค์

ส่วนตัวเชื่อมนั้นขึ้นอยู่กับแนวทางที่ต้องการประกอบสร้างให้เป็นผลงานของแต่ละบุคคล ผู้เรียนสามารถสำแดงผลเป็นผลงานเชิงทัศนศิลป์ที่ไม่จำกัดขอบเขต หรืออาจเป็นรูปแบบผลงานกึ่งทดลอง โดยตัวเชื่อมที่ต้องการให้นักศึกษาใช้อย่างระมัดระวังคือวัสดุประสานหรือ กาวที่ใช้ในการเชื่อมวัสดุ ดังเช่น ตัวอย่างผลงานที่จำเป็นต้องใช้กาว ชนิดอีพ็อกซี่ (Epoxy)

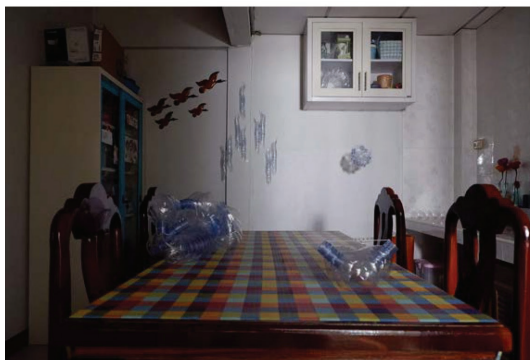
ในการประกอบชิ้นงานของนางสาวปิยมรย์ พร้อมจีนสมบัติ (ภาพที่ 11) ขณะที่ผลงานบางชิ้นจะหลีกเลี่ยงการใช้กาบไปเป็นเทคนิคการผูก และการประกอบด้วยการทำชิ้นส่วนจากวัสดุที่เหมาะสม มาเป็นโครงสร้างในงาน เช่น ของนางสาวเนตรชนก นาคำ เป็นต้น

6. กระบวนการจัดการเพื่อสำแดงผล

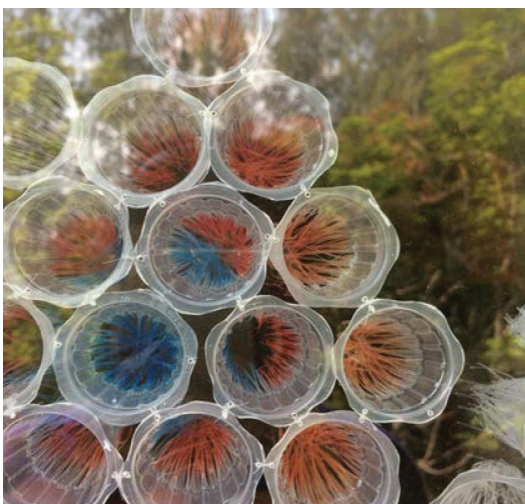
กระบวนการจัดการเพื่อสำแดงผล คือการประมวลผลจากทุกขั้นตอนที่ผ่านมา กระทั่งการยืดแนวทางที่เลือกสรร การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เพื่อให้เกิดการสำแดงผลในกรอบระยะเวลาและข้อจำกัด ในช่วงท้ายของการเรียน สถานการณ์ของโรคระบาด (การระบาดของเชื้อโควิด-19 ปี พ.ศ.2563) ทำให้ผู้เรียนต้องนำเสนอผลงานโดยการจัดวางและติดตั้งนอกห้องเรียน และนอกหอศิลป์ ไปสู่การทำงานและการติดตั้งที่บ้าน หรือหอพัก ทำให้ทัศนะของนักศึกษาที่มีต่อผลงาน การสร้างความหมายและคุณค่าของงานแปรผันไปจากที่วางแผนไว้ หากผลงานถูกจัดแสดงในรูปแบบนิทรรศการอาจจะทำให้การสรุปผลปราศจากความสลับซับซ้อน เพราะพื้นที่ว่างของห้องแสดงแบบกล่องสีขาว (White cube) มีความสมบูรณ์แบบและเบ็ดเสร็จ ทำให้ตัวงานมีความโดดเด่น ชัดเจน ไม่มีสิ่งรบกวน ในทางกลับกันจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เป็นสิ่งที่น่าสนใจที่ผู้เรียนจำเป็นต้องย้อนกลับไปหาความสัมพันธ์ของตัวงาน (the object) กับพื้นที่อาศัย (space of living) อีกครั้ง ซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมแบบสามัญในชีวิตประจำวัน (Mundane of everyday) และการต้องใช้กระบวนการภาพถ่าย (Photography) มามีบทบาทในการส่งผลงาน เป็นกลไกที่ทำให้ผู้เรียนต้องใช้ความละเอียดในการพิจารณาพื้นที่จัดวางผลงาน อารมณ์ของภาพและชิ้นงาน ทั้งหมดจึงเป็นการทบทวนถึงสุนทรีย์และคุณค่าของงาน สร้างสรรค์โดยเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างตรงไปตรงมา ตอกย้ำว่าในที่สุดผลงานจะเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต ในระดับคุณภาพชีวิตที่แตกต่างหลากหลาย



ภาพที่ 13 ผลงานของ
นางสาวปิยญดา แก่นจันทร์
ขวดน้ำพลาสติกเหลือใช้ชนิดขวดกลมใส
และขวดสี่เหลี่ยมใสขนาด 1.5 ลิตร,
ท่ออะคริลิกใส ขนาด Ø 0.7 มิลลิเมตร



ภาพที่ 14 การจัดวาง
ผลงานในพื้นที่อาศัย โดย
นางสาวเนตรชนก นาคำ



ภาพที่ 15 ผลงานของ
นางสาวปรีดา ชูริติ : ผลงานสื่อผสม
บนกระจกหน้าต่างปรับองค์ประกอบ
ได้ตามความต้องการของผู้ใช้งาน
(Adjustable) โดยนำแก้วพลาสติกก
บรรจุเยลลี่หลังการใช้งานมาพัฒนา
และย้อมด้วยสีย้อมร้อน

บรรณานุกรม

- Brian Curtin, (2551). Semiotics and Visual Representation. *วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 01-2551 Vol.1, 51-62. 2551
- Robert Friedel. (1993). 'Some matters of substance' in Lubar. S. and Kingery. W.D. (eds) *History from Things: Essays on Material Culture*. Washington DC and London: Smithsonian Institution Press.
- Zsuzsa Gille. (2007). *From the Cult of Waste to the Trash Heap of History. The Politics of Waste in Socialist and Postsocialist Hungary*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Bernard L. Herman. (1992). *The Stolen House*. Charlottesville: University Press of Virginia.
- Ainissa Ramirez. (2020). *The Alchemy of Us: How Humans and Matter Transformed One Another*. London : MIT Press.

07

>>

จิตรกรรมเคลือบผลึกของ ซุน เชา (孙超)

(Sun Chao's crystalline glaze painting)

¹ *รองศาสตราจารย์ ประจำสาขาออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บทคัดย่อ

ซุน เชา คือศิลปินเครื่องเคลือบดินเผา ผู้เปลี่ยนแปลงแบบลักษณ์ของงานเคลือบผลึก จากงานเคลือบผลึกบนรูปทรงสมมาตรเชิงภาชนะสามมิติ มาสู่จิตรกรรมเคลือบผลึกบนแผ่นกระเบื้องพอร์ซเลนสองมิติ มีสาระสำคัญ 3 ประเด็นที่เกิดขึ้นในงานเคลือบผลึกวิถีใหม่ของซุน เชา ได้แก่ 1) การเปลี่ยนแปลงมิติรูปทรงการสร้างสรรคเคลือบผลึกจากรูปทรงสมมาตรเชิงภาชนะมาสู่แผ่นกระเบื้องพอร์ซเลน 2) เทคนิคและกรรมวิธีในการจัดกระทำเคลือบผลึกที่แปรเปลี่ยนไปตามมิติของสื่อที่ใช้ในการสร้างสรรค์ 3) แบบลักษณ์ทางศิลปกรรม จากความงามเคลือบผลึกบนรูปทรงเชิงภาชนะมาสู่แนวทางจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์นามธรรม (ลักษณะนามธรรมแบบอย่างกลุ่มทาศิสม์) ด้วยเคลือบผลึก

ซุน เชา ทำให้แบบอย่างศิลปกรรมตะวันตกผสมผสานกับแบบอย่างศิลปกรรมตะวันออก ด้วยการผสานสื่อสร้างสรรค์ กรรมวิธีและเทคนิคเฉพาะที่ต่างเคยถูกสร้างและรับรู้ด้วยมิติของสื่อที่คุ้นเคย ก้าวข้ามมาอยู่ในสื่อสร้างสรรค์อีกประเภทหนึ่ง อย่างที่ไม่เคยมีจิตรกรสำแดงพลังอารมณ์นามธรรมหรือศิลปินเคลือบผลึกคนไหนเคยกระทำมาก่อน

คำสำคัญ : จิตรกรรมเคลือบผลึก, แผ่นกระเบื้องพอร์ซเลน,
ศิลปะสำแดงพลังอารมณ์นามธรรม

Abstract

Sun Chao is a crystalline glaze artist who has changed the appearance of crystalline glaze from the crystalline glaze on symmetrical three-dimensional pottery form to two-dimensional porcelain panel (plaque). Three major substances found in the new way from Sun Chao's crystalline glaze creations: 1) A transposition of creative dimensional pottery designs into porcelain panel (plaque). 2) The change of techniques and methods in crystallization according to media dimensions used in the creation. 3) The art style that was changed from the beauty of crystalline glaze on container shapes to the way of abstract expressionism (abstract characteristics of Tachism) with crystalline glaze.

Sun Chao has combined the western art style with the eastern art style by creatively integrating the processes and specific techniques that had been created created and perceived by familiar media dimensions and stepped into another type of creative media like never had done by any abstract expressionism artist or crystalline glaze artist before.

keywords : crystalline glaze painting, porcelain panel (plaque),
abstract expressionism

เคลือบผลึก

เคลือบผลึกเป็นลักษณะเคลือบผลพิเศษ ที่มีการตกผลึกหรือดอกผลึกขนาดต่างๆ ปรากฏอยู่ตามผิวเคลือบอาจอยู่ในเคลือบหรือบนเคลือบ ที่เคลือบรูปทรงในงานประเภท เครื่องเคลือบดินเผาเชิงภาชนะ (pottery ware) เคลือบผลึกแบ่งได้เป็น 2 ชนิด (Creber; 2005, 28) คือ ผลึกขนาดเล็กจำนวนมาก (microcrystalline glazes) กับ ผลึกที่มีดอกผลึกขนาดใหญ่ (macrocrystalline glazes) เห็นชัดเจน เคลือบผลึกขนาดเล็ก จะประกอบไปด้วยผลึกขนาดเล็กจำนวนมาก ซึ่งต้องขยายดูจึงเห็นผลึกที่ผิวเคลือบ ผลของผลึกขนาดเล็กนี้ทำให้ผิวเคลือบมีลักษณะกึ่งด้าน (ด้านแบบผิวไข่) สามารถเผาได้ทั้งในบรรยากาศ สันดาปแบบไม่สมบูรณ์ (reduction firing) และสันดาปแบบสมบูรณ์ (oxidation firing) และ ไม่จำเป็นต้องย่นไฟหรือแช่อุณหภูมิในขณะที่ปล่อยให้เคลือบเย็นตัว ออกไซด์หรือวัตถุดิบที่ ช่วยให้เกิดผลึกชนิดนี้ คือ ซิงค์ออกไซด์ รูไทล์และติตาเนียม เคลือบที่มีผิวด้านจากลักษณะ ผลึกขนาดเล็กนี้ แม้ว่าจะนำไปเผาในอุณหภูมิสูงอีกครั้ง ก็ยังให้ผลเป็นเคลือบด้านอยู่

เช่นเดิม ทั้งนี้ได้หมายความว่าเคลือบด้านนั้นจะเป็นเคลือบผลึก (ขนาดเล็ก) นี้เสมอไป เพราะเคลือบด้านแบบอื่นนั้น ถ้าเผาในอุณหภูมิสูงที่สูงกว่าขึ้นไปจะให้ ผลผิวมันวาว

ส่วนเคลือบผลึกที่มีดอกผลึกขนาดใหญ่ (macrocrystalline glazes) เห็นชัดเจน คือเคลือบผลึกที่มีดอกผลึกเห็นได้ด้วยตาเปล่าในขนาดต่างๆ ยังแบ่งออกได้อีก 3 กลุ่ม คือ เคลือบผลึกอุณหภูมิต่ำ (low-temperature crystalline glazes) เคลือบอะเวนจูริน (aventurine glazes) และเคลือบผลึกดอกผลึกขนาดใหญ่ (large crystal) คล้ายพัด ซึ่งเกิดจากผลึกของวิลเลมไมต์ (Willemite) (Zn_2SiO_4) บางครั้งอาจเรียกระบุเคลือบผลึกชนิดนี้ให้ชัดเจนไปกว่า เคลือบผลึกซิงค์ (zinc crystalline glaze) (ไพจิตร อังศิริวัฒน์; 2537, 116) เมื่อกล่าวถึงเคลือบผลึกโดยการรับรู้ทั่วไปจะหมายถึงเคลือบผลึกประเภทที่มีดอกผลึกขนาดใหญ่ชนิดนี้นั่นเอง

เคลือบผลึกจะประกอบไปด้วยอะลูมินาออกไซด์จำนวนน้อย เพื่อให้เกิดการไหลตัวที่ดีจนผลึกแยกตัวออกมาจนเห็นได้ชัด ในเคลือบผลึกมักจะประกอบไปด้วยซิงค์ออกไซด์ ซิลิกาและฟลักซ์ (ตัวช่วยหลอมละลาย) ซิงค์กับซิลิกาเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ก่อให้เกิดเป็นผลึก¹ ในรูปของ ซิงค์ซิลิเกต (Zn_2SiO_4) ขนาดของดอกผลึกมีองค์ประกอบอยู่ 2 ประการ (Creber; 2005, 25) คือ ช่วงระยะเวลาของอุณหภูมิในการเย็นตัวในเตาเผาและปริมาณของตัวดักที่ก่อให้เกิดดอกผลึกในเคลือบ ถ้ามีการเย็นตัวลงของเคลือบอย่างทันทีจะทำให้การเกิดดอกผลึกมีขนาดเล็ก แต่ถ้าทำให้มีการลดอัตราการเย็นตัวลงอย่างช้าหรือมีการแช่อุณหภูมิในระดับหนึ่งจะส่งเสริมให้เกิดขนาดของดอกผลึกใหญ่ได้ขึ้น นอกจากนั้นลักษณะของรูปทรงส่งผลต่อการไหลตัวและการเกิดผลึก ลักษณะพื้นผิวของรูปทรงภาชนะที่เรียบ (มีความชัน) ไม่มีพื้นผิวขรุขระหรือเส้นขวางสะดุด จะมีแนวโน้มให้เกิดผลึกได้มากกว่าเพราะมีการไหลตัวของเคลือบได้ดีกว่า ดังนั้นเราจึงเห็นงานเคลือบผลึกมักปรากฏในรูปทรงสมมาตรเชิงภาชนะเรียบง่ายจำพวกทรงสูงแจกัน และมีระนาบพื้นที่ได้ความชันพอสมควรให้อากาศเคลือบได้ไหลตัวมีพื้นที่ของการก่อจุดผลึกได้ดี ก้นภาชนะสอบแคบเพื่อผลจากการไหลตัวมาก พื้นที่ก้นภาชนะที่ไม่กว้างจนเกินไปจะดีต่อการนำเคลือบออกเมื่อไหลลงติดพื้นชั้นรองงาน เราจะเห็นได้โดยทั่วไปในงานเคลือบผลึกเชิงภาชนะของศิลปินเครื่องเคลือบดินเผาหลายคนเป็นปกติ ด้วยมาจากเงื่อนไขและองค์ประกอบดังที่กล่าวมา แม้แต่ ชุน เฮา (孙少) ผู้ที่ได้ชื่อว่าคร่ำหวอดในงานสร้างสรรค์เครื่องเคลือบดินเผาเคลือบผลึกอย่างยาวนาน จนกระทั่งเขาพัฒนาแนวทางใหม่ จนเป็นแบบลักษณะจำเพาะตัวของเขาเอง อันกล่าวได้ว่าเป็นจิตรกรรมเคลือบผลึก งานศิลปะเคลือบผลึกที่มีได้อยู่บนรูปทรงภาชนะอีกต่อไป

แบบลักษณะเคลือบผลึกระยะแรกของชุน

ชุน เฮา (孙少) คือ ศิลปินเครื่องเคลือบดินเผาอาศัยอยู่ที่กรุงไทเป เกิดที่ซูโจว มณฑลเจียงซู ประเทศจีน เมื่อปี ค.ศ.1929 ช่วงภาวะของความยากลำบากในห้วงเวลาแห่งการปฏิวัติ

คอมมิวนิสต์และสงครามโลกครั้งที่ 2 จบการศึกษาด้านจิตรกรรมจากสถาบันศิลปะแห่งชาติที่ไต้หวัน ในปี ค.ศ.1968 เขาทุ่มเทให้กับการศึกษาเรื่องเคลือบผลึกมาอย่างยาวนานจนเข้าใจถึงพฤติกรรมเคลือบ สร้างสรรค์ความงามงานเครื่องเคลือบดินเผาด้วยแนวทางของเคลือบผลึกมากกว่า 30 ปี เขาชื่นชอบการแปรเปลี่ยนผุดขึ้นของดอกผลึกที่อยู่ภายในเตาเผา ปฏิบัติค้นคว้าทดลองกับภาชนะรูปทรงแบบต่างๆ ความงามที่เกิดจากปฏิกิริยาของเคลือบบางครั้งก็ยากที่จะคาดเดา ชุนได้พยายามสร้างมันขึ้นมานับครั้งไม่ถ้วน ความงามที่เกิดขึ้นให้ความรู้สึกอิสระเคลื่อนไหวราวกับภาพจิตรกรรมพู่กันจีน แต่มีส่วนอย่างมากในลักษณะงานจิตรกรรมแบบศิลปะสำแดงพลังอารมณ์นามธรรม (Abstract Expressionism)ⁱⁱ

งานในระยะแรกของชุน เป็นลักษณะเคลือบผลึกบนเครื่องเคลือบดินเผาเชิงภาชนะในแบบทรงต่างๆ ลักษณะรูปทรงสมมาตรเชิงภาชนะเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเกิดดอกผลึก ผู้ที่ทำงานเกี่ยวกับเคลือบผลึกจึงมักสร้างสรรค์รูปทรงเครื่องเคลือบดินเผาแบบเชิงภาชนะแทบทั้งสิ้น โดยใช้เนื้อดินพอร์ซเลนเป็นเนื้อดินสำคัญ เขาพยายามใช้เทคนิคที่สามารถควบคุมกำกับให้ดอกผลึกเกิดตรงตำแหน่งใดและเพิ่มขนาดของดอกผลึกบนผิวชิ้นงานก็ได้ เขาเรียกมันว่า การปลูกเมล็ดผลึก เทคนิคนี้ช่วยให้เขาสามารถควบคุมขนาดและตำแหน่งของดอกผลึกทำให้สามารถแสดงภาพในอุดมคติที่เขาตั้งใจไว้ได้เมื่อกำกับจุดกำเนิดของผลึกได้ ผิวชิ้นงานก็เปรียบเสมือนดั่งแผ่นวาดที่เขาสามารถวาดหมึกและสีเส้นต่างๆ (โดยที่หมึกและสีของชุนคือเคลือบ) เพื่อตอบสนองจินตนาการภาพได้ นี่เป็นจุดเริ่มต้นที่จะนำไปสู่เทคนิคผสมผสานจากการเคลือบและการแต้มสีเส้น



“Rain in the mountains: Gullin landscape”, 1988 เคลือบผลึกบนเหยือกทรงกลมสมมาตร เนื้อพอร์ซเลน ขนาด 27.5 x 30 ซม.
ที่มา: collections.vam.ac.uk/item/33806/rain-in-the-mountains-gullin-jar-sun-choo/



“crystalline glaze on color ink”, 1991 เคลือบผลึกบนเหยือกทรงกลมสมมาตร เนื้อพอร์ซเลน ขนาด 28.5 x 30 ซม.
ที่มา: www.mutualart.com/Artwork/Crystalline-Glaze-of-Color-Ink



“Sun down”, 1997 เคลือบผลึกที่ให้ดอกผลึก คล้ายรูปร่างดอกไม้ไม้ลิเซียน ลักษณะพื้นผิว ดอกผลึกแวววาว บนพื้นระนาบโค้งทรงแจกัน
ที่มา: www.nspp.mofa.gov.tw/nsppe/news.



“crystalline yellow”, 1997
เคลือบผลึกบนเหยือกพอร์ซเลน
ขนาด 22.5 x 38 ซม.
ที่มา: www.kingsleyauction.com/en/history

งานเคลือบผลึกแบบระยะแรกของซุน (แม้จนกระทั่งทศวรรษ 90s) ยังสร้างสรรค์งานในแบบเชิงภาพนะ โดยใช้เนื้อดินพอร์ซเลนและการกำกับผลึกด้วยเทคนิคการกำหนดจุดผลึก ควบคุม น้ำหนักสีโดยมาจากการศึกษาสีเคลือบแบบประเพณีของจีน เช่น งานเคลือบเซลาดอนหรือเคลือบเหมโมกุ จะสังเกตได้ว่าซุนมองระนาบหรือพื้นผิวภาพนะคล้ายแผ่นวาดภาพ (แม้ว่าจะอยู่บนระนาบโค้ง) โดยเขาจะสร้างน้ำหนักสี ลักษณะพื้นผิวองค์ประกอบรวมไปกับดอกผลึก นี่เป็นจุดเริ่มต้นบางประการที่พัฒนาไปสู่การสร้างงานเคลือบผลึกแบบลักษณะจิตรกรรมนามธรรม

ช่วงทศวรรษที่ 70s ซุนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการก่อตั้งแผนกอนุรักษ์ของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ในกรุงไทเป เรียนรู้ทดลองเกี่ยวกับเคลือบเมื่อคราวปฏิบัติงานในแผนกอนุรักษ์ของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ซุนมีพื้นความรู้ทางด้านประติมากรรมจากสถาบันศิลปกรรมแห่งชาติได้หวั่น ทำให้เป็นผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับงานประติมากรรม เขาอุทิศเวลาทั้งหมดให้กับการค้นหาเคลือบจีนโบราณ โดยลองสร้างเคลือบจากองค์ความรู้ของเคลือบยุคโบราณของจีน สร้างชิ้นงานโดยใช้เคลือบเหล่านี้ เช่น เคลือบสามสีสมัยราชวงศ์ถัง (ค.ศ.618-906) เคลือบเซลาดอนเคลือบเหมโมกุสมัยราชวงศ์ซ่ง (ค.ศ.906-1279) (เชื่อกันว่าเป็นเคลือบผลึกไฟสูงยุคต้นๆ ของโลก) ซึ่งให้ผลพิเศษที่สวยงามคล้ายจุดน้ำมันลอยในเนื้อเคลือบมีความแวววาวและเคลือบลายครามกับเคลือบคอปเปอร์เรด สมัยราชวงศ์หมิง (ค.ศ.1368-1644) เขายังได้ทดลองนำออกไซด์ของสังกะสีและซิลิกาใส่เพิ่มเข้าไป ก่อให้เกิดรูปดอกไม้หรือรูปพัดขึ้นบนเคลือบซึ่งก็คือผลึก ผนวกกับสุนทรียภาพส่วนตัวของเขาเองทำให้เกิดมุมมองและแรงบันดาลใจใหม่ๆ เกี่ยวกับเคลือบผลึกไฟสูง เขานำมาเคลือบบนรูปทรงสมมาตรเชิงภาพนะจำพวกแจกัน เหยือกและชาม



Evergreen Portriat of Flowers

ซุนใช้เคลือบสีและเคลือบผลึกมาทำการระบาย และแต้มองค์ประกอบสี เพื่อให้ผลดำเนินงานจิตรกรรม มีไว้ให้ผลแบบงานเคลือบผลึกเชิงภาพนะ สิ่งที่แตกต่างกันและยากต่อการรับรู้ผลของภาพคือ ทรายใดที่ยังไม่ได้ทำการเผาในเตาเผา เราจะไม่อาจเห็นสีสิ้นและผลของดอกผลึกที่จะเกิดขึ้นในองค์ประกอบงานนี้ได้เลย ซึ่งไม่เหมือนกับงานจิตรกรรมที่ระบายสีหรือแต้มหมึกลงไปแล้วเห็นผลทันที นอกจากนั้นการควบคุมอุณหภูมิในการย้ไฟ การเกิดดอกผลึกเราวยังไม่สามารถคาด การณได้ทั้งหมด แต่พอกำกับคาดคะเนในตำแหน่งงานได้ ดังนั้นในการสร้างแต่ละชิ้น เขาจึงตื่นเต้นกับผลงานที่จะเกิดขึ้นเสมอ

ที่มา: www.nspp.mofa.gov.tw/nsppe/news.

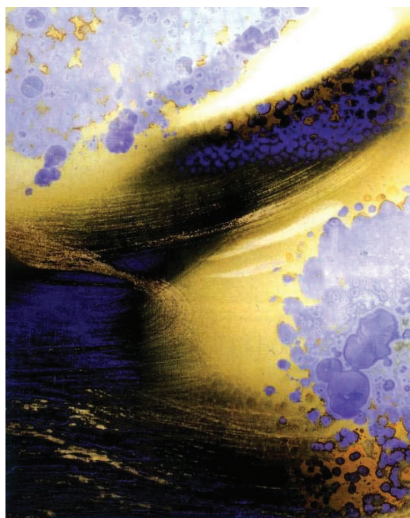
เมื่อครั้งที่เขาไปแสดงผลงานที่ฝรั่งเศสเป็นช่วงที่เริ่มจุดประกายงานสร้างสรรค์เคลือบผลึกลงบนแผ่นเรียบที่เปรียบดั่งผืนผ้าใบวาดภาพ นี่เป็นจุดเปลี่ยนของงานเคลือบผลึกบนภาพนะรูปทรงสามมิติสู่แผ่นกระเบื้องพอร์ซเลน ทำให้เคลือบประจุเป็นหมึกหรือสีวาดภาพ ซึ่งสืบเนื่องมาจากลักษณะทางจิตรกรรมประเพณีผู้กันจีนนั่นเอง ซุนได้ทดลองวาดทั้งเคลือบสีและเคลือบดำ (คล้ายผู้กันระบายด้วยสีและหมึกดำ) ต่อจากนั้นจึงเป็นเคลือบผลึกมาระบายบนแผ่นกระเบื้องⁱⁱⁱ (porcelain panel) นับเป็นช่วงแรกของการริเริ่มทางเทคนิคงานเคลือบผลึกที่ต่างไปจากเดิม

แบบลักษณ์เคลือบผลึกสร้างสรรค์ใหม่

ในปี ค.ศ.1990 ซุนได้ชมงานนิทรรศการย้อนหลังของจิตรกรคุปกา (František Kupka)^{iv} ที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ กรุงปารีส ก่อให้เกิดแรงดลใจสำคัญในรูปแบบเชิงศิลปะที่เรียกได้ว่าสำแดงพลังอารมณ์นามธรรม ที่เต็มไปด้วยความสด ฉับพลันและสำแดงพลังนามธรรมแก่ซุนเป็นอย่างมาก เขาได้นำมาผสมผสานกับการทดลองก่อนหน้านี้ ที่จะนำเคลือบผลึกมาระบายบนแผ่นกระเบื้องพอร์ซเลน ยิ่งทำให้เกิดรูปแบบเฉพาะอย่างน่าสนใจทั้งในด้านเทคนิคและแบบลักษณ์ทางศิลปะ อย่างที่ไม่มีปรากฏมาก่อนทั้งจากแบบอย่างตะวันตกและตะวันออก ไม่มีปรากฏมาก่อนสำหรับงานจิตรกรรมแบบศิลปะสำแดงพลังอารมณ์นามธรรม

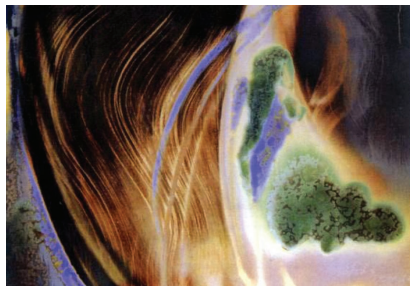
ในงานเครื่องเคลือบดินเผาและเฉพาะอย่างยิ่งเป็นงานแบบเคลือบผลึกอีกด้วย เขายังใช้เทคนิคกรรมวิธีที่หลากหลายตั้งแต่สีป็นสีแดงพลังอารมณ์นามธรรมปฏิบัติสร้างงานกันอยู่ ไม่ว่าจะเป็นการให้พู่กันระบายแต้มเคลือบหรือออกไซด์ลงไป การพ่นด้วยปืนพ่นเคลือบ การเทราด การสาดเคลือบ การชุบซีดร่องลายเคลือบ การสาดเคลือบ การสร้างลักษณะผิวร่องรอยูนของเคลือบหรือการทำให้เคลือบเป็นเนื้อเดียวกันระหว่างเคลือบผลึกที่ต่างชนิดกันหรือเคลือบผลึกกับไม่ใช่เคลือบผลึก

Meyer, Tobie; 2002, 77

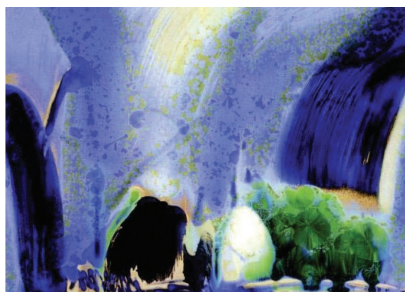


“กลับจากปารีส หมายเลข 4”, 1990
ขนาดยาวประมาณ 28 x 22 นิ้ว
เคลือบผลึกโดยเทคนิคการระบายทาด้วยพู่กัน
ลงบนแผ่นกระเบื้องฟอร์ซเลน

Meyer, Tobie; 2002, 79



Creber, Diane; 2005, 94



“กลับจากปารีส หมายเลข 8”, 1990
ขนาดประมาณ 28 x 22 นิ้ว
แบบลักษณะองค์ประกอบนามธรรมแบบฉับ
พลัน ไม่มีแบบแผนล่วงหน้า เป็นการสร้างและ
แก้ปัญหาองค์ประกอบงานไปในขณะเดียวกัน
สิ่งที่เราเห็นในภาพนี้ ขณะที่ปฏิบัติสร้าง
งานจะไม่ใช่สีล้วน ลักษณะพื้นผิว ค่าน้ำหนัก
หรือผลพิเศษเคลือบอย่างที่เราเห็นนี้ เพราะผล
สุดท้ายของงานจะสมบูรณ์เมื่อผ่านการเผา
เรียบร้อยแล้ว ดังนั้นในภาพขององค์ประกอบ
ขุนจะเป็นผู้ยังเห็นอยู่ภายในของตน นี่คือ
ความต่างจากงานจิตรกรรมที่วาดบนผืนผ้าใบ

“กลับจากปารีส หมายเลข 5”, 1990
ขนาดประมาณ 28 x 22 นิ้ว
ประกอบไปด้วยชั้นของเคลือบผลึกหลายชั้น
บนแผ่นกระเบื้องฟอร์ซเลน

ตัวอย่างต่อไปนี้เป็นสูตรเคลือบผลิตภัณฑ์พื้นฐานที่ชุมชนใช้ในการสร้างงานเคลือบผลิตภัณฑ์ในช่วง
ระยะสร้างสรรค์ใหม่

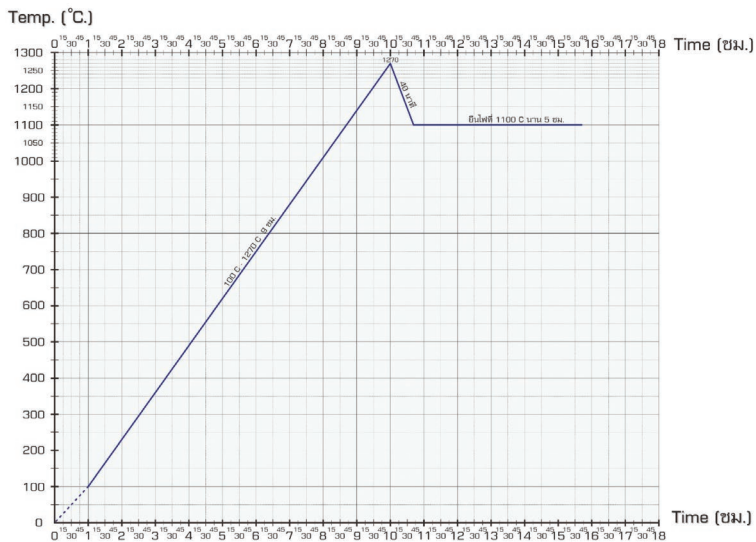
เฟอโร ฟริต (ferro frit) 3110	45-50 ส่วน
ซิงค์ ออกไซด์ (zinc oxide)	20-25 ส่วน
ซิลิกา (silica)	9-10 ส่วน
ดินขาว (kaolin)	1 ส่วน
ติตาเนียม ไดออกไซด์ (titanium dioxide)	2-8 ส่วน
เบนโตไนต์ (bentonite)	2 ส่วน

จากเคลือบพื้นฐานนี้เราสามารถปรับเปลี่ยนสัดส่วนของฟริต ซิงค์ออกไซด์และซิลิกา
ได้เสมอ จะมีการเพิ่มออกไซด์ให้สีต่างๆ อีกจนถึง 10 เปอร์เซ็นต์ เช่น คอปเปอร์คาร์บอเนต
เหล็กออกไซด์ โคบอลต์คาร์บอเนตหรือแมงกานีสไดออกไซด์ เผาในบรรยากาศสันดาปแบบ
สมบูรณ์ (oxidation firing) โดยมีการควบคุมอุณหภูมิดังนี้

- เพิ่มอุณหภูมิในเตาเผาจาก 100 C ไปจนถึง 1270 C ภายใน 9 ชั่วโมง
- ลดอุณหภูมิตันที่ไปที่ 1100 C ภายใน 40 นาที
- ยืนไฟไว้ที่อุณหภูมิ 1100 C ประมาณ 5 ชั่วโมง
- ปิดเตาและปล่อยให้เย็นลงอย่างธรรมชาติ

เรามองเห็นถึงข้อจำกัดในรูปทรงงานเครื่องเคลือบแบบประเพณีทั้งหลายว่า ควรจะ
มีอิสระในการสร้างความงามทั้งในแง่พื้นที่และการสร้างสีสัน เพื่อให้สามารถสร้างสีสันองค์
ประกอบของเคลือบได้หลากหลายมากกว่าเดิม จึงเปลี่ยนจากรูปทรงสมมาตรเชิงภาชนะสาม
มิติไปสู่แผ่นงานที่มีพื้นที่กว้างขึ้นประดิษฐ์ผิวใบในงานจิตรกรรม เราใช้เคลือบเป็นสื่อในการ
สร้างภาพ ดังจิตรกรใช้น้ำหรือสีน้ำมันในการวาดภาพ เนื่องจากเรามีพื้นฐานการวาดภาพและ
การประดิษฐ์เขียนอักษรแบบพู่กันจีนจึงเป็นพื้นฐานในการปรับเปลี่ยนสู่วิถีการสร้างงานเครื่อง
เคลือบแบบใหม่นี้ด้วยเช่นกัน

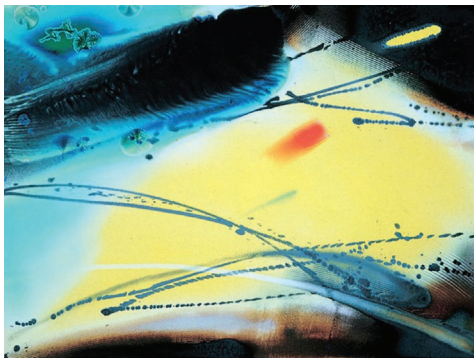
นอกจากจุดเปลี่ยนสำคัญอันกล่าวได้ว่าเป็นแรงคล้อยใจทางศิลปกรรมและการสร้าง
รูปแบบงานเครื่องเคลือบแนวใหม่นี้ก็คือ การที่เราได้ชมงานนิทรรศการย้อนหลังของจิตรกร
ปักในปี ค.ศ.1990 ในช่วงขณะที่เขากำลังจัดนิทรรศการเดี่ยวครั้งที่สอง ในชุดภาชนะเคลือบ
ผลิตภัณฑ์ที่กรุงปารีสแล้ว ยังรวมถึงก่อนหน้านี้ เมื่อปี ค.ศ.1987 จากงานสำแดงพลังอารมณ์
นามธรรมของจิตรกรเชื้อสายจีนสัญชาติฝรั่งเศสนาม จู เต๋อฉิน (朱德群) เป็นแรงคล้อยใจอย่าง
โดยตรงต่อการเปลี่ยนรูปแบบงาน เราหลอมรวมแบบลักษณ์ศิลปกรรมจีนเข้ากับศิลปกรรม
ตะวันตก งานจิตรกรรมของชุมชนจึงมีมิติของการแสดงออกที่ขยายขอบเขตกว้างกว่าที่เคยพบเห็น
ในงานจิตรกรรมเขียนสีบนเคลือบลงบนภาชนะเครื่องเคลือบทั้งหลาย ทำให้สถานภาพของ
เครื่องเคลือบมิได้เป็นเพียงงานมันทนศิลป์แต่ได้กลายเป็นงานวิจิตรศิลป์อีกด้วย



(กราฟ: วีระจักร์ สุเอียนทรเมธิ์)

กราฟการเผาเคลือบสีกของขุน แสดงช่วงแช่อุณหภูมิหรือยืนไฟจะอยู่ที่ 1100 C ใช้ระยะเวลายืนไฟ 5 ชั่วโมง ขุนใช้อุณหภูมิในการแชไฟเลี้ยงดอกสีกที่ 1100 C โดยทั่วไปมักจะใช้อุณหภูมิในการแชไฟเลี้ยงดอกสีกระหว่าง 1050-1180 C ถ้าใช้ไฟสูงกว่านี้จะทำให้ดอกสีกไหลตัว จึงไม่นิยมแชไฟเลี้ยงดอกสีกเกินกว่าอุณหภูมิ 1180 C เมื่อครบ 5 ชั่วโมง แล้วจึงปิดการเผาปล่อยให้อุณหภูมิลดลงอย่างธรรมชาติภายในเตา

<http://blog.udn.com/kctong0903/2990953>



“วงโคจร”, 2001

ขนาดประมาณ 69 x 52 ซม

อันประกอบไปด้วยเทคนิคการพ่นเคลือบ สบัตเคลือบ แต้มระบายและเทราด กรรมวิธีคล้ายศิลปะจีนกัมมันตจิตรกรในการสร้างงานล้ำแดงพลังอารมณ์นามธรรม (โดยองค์ประกอบของสีค่อนข้างแบบลักษณะแนวกลุ่มทาสีสมัยเพียงแต่สื่อของขุนไมใช่สีน้ำมัน แต่เป็นเคลือบสีกกับเคลือบสี และแผ่นวาดไม่ใช่ผืนผ้าใบแต่เป็นแผ่นกระเบื้องพอร์ซเลน

ความแตกต่างในการสร้างงานจิตรกรรมเซรามิกส์ของขุนกับงานจิตรกรรมทั่วไป คือ ในงานจิตรกรรมเมื่อจิตรกรระบายสีต่างๆ ลงบนผืนผ้าใบ เขาจะเห็นผลของสีและองค์ประกอบทันที แต่ในงานจิตรกรรมเคลือบผลึกแบบขุน ขณะวาดสร้างองค์ประกอบระบายสีและเคลือบต่างๆ นั้นจะเป็นสีสันหรือลักษณะพื้นผิวอย่างหนึ่งแต่เมื่อทำการเผาเสร็จเรียบร้อยแล้วผลของสีและเคลือบจะปรากฏอีกอย่างหนึ่ง ดังนั้นขุนจึงต้องสามารถหยั่งเห็นถึงผลปรากฏของสีและเคลือบได้ในโนภาพ ซึ่งสืบเนื่องมาจากความชำนาญและประสบการณ์ของเขาเกี่ยวกับสีออกไซด์และเคลือบผลึก

ในการปฏิบัติสร้างสรรค์งานของขุนสิ่งที่นับว่ายากกว่าการสร้างงานแบบเก่าคือ ขนาดของเตาเผาที่มีข้อจำกัดในห้องเผา (firing chamber) เตาเผาส่วนมากสร้างมาเพื่อรองรับการเผาชิ้นงานรูปทรงภาชนะทรงสูงไม่ได้สร้างมารองรับการเผาชิ้นงานแบนราบที่มีขนาดยาวและกว้างสองถึงสามเมตร

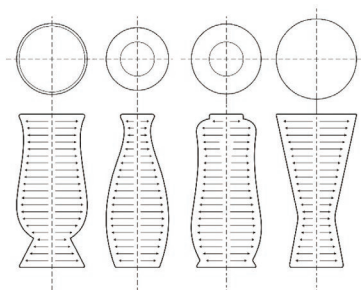
ลักษณะแบบอย่างสำคัญที่เกิดขึ้นในงานเคลือบผลึกวิลิใหม่ของขุน

มีสารัตถะสำคัญที่เป็นแบบอย่างจำเพาะปรากฏในงานสร้างสรรค์เคลือบผลึกวิลิใหม่จนกล่าวได้ว่าจิตรกรรมเคลือบผลึกของขุนนั้นได้แก่

1. การเปลี่ยนแนวรูปทรงสร้างสรรค์งานเคลือบผลึก

จากบนรูปทรงสมมาตรเชิงภาชนะมาสู่แผ่นกระเบื้องพอร์ซเลนขนาดใหญ่ แบบลักษณะความงามจึงเปลี่ยนไปจากงานเคลือบผลึกที่เคยเป็นมาก่อน เทคนิคทางเคลือบผลึกจึงแปรเปลี่ยนตามแบบรูปทรงหรือชิ้นงานที่เปลี่ยนไปด้วย จากพื้นที่ระนาบโค้งและมีความชันของรูปทรงสมมาตรเชิงภาชนะมาสู่แผ่นระนาบแบนกว้าง ซึ่งส่งผลต่อเทคนิคการจัดกระทำเคลือบการเผาที่แตกต่างกันไปจากเดิม

ผู้เขียน



รูปทรงสมมาตรเชิงภาชนะ (symmetrical pottery form) เป็นรูปทรงที่พบเห็นทั่วไปในการสร้างงานเคลือบผลึกหรืองานเครื่องเคลือบดินเผาประเภทเชิงภาชนะเป็นรูปทรงที่มักขึ้นรูปด้วยแป้นหมุนโดยมวลดินก่อรูปทรงออกจากแกนกลาง (ดูลยภาพ) สมมาตรเท่ากันในทุกครึ่งมีจากแกนศูนย์กลาง ในงานเคลือบผลึกบนรูปทรงเชิงภาชนะที่อสมมาตรก็มีเช่นกัน มีลักษณะร่วมกันคือ เป็นรูปทรงสูงมีความชันของผิวระนาบโค้ง มักผิวเรียบโดยมีเส้นหรือพื้นผิวสะดุดขวางน้อย ทั้งนี้ก็เพื่อให้เกิดการไหลตัวของเคลือบผลึกนั่นเอง ส่วนรูปทรงลักษณะระนาบแบนราบ มีผู้สร้างงานเคลือบผลึกด้วยแต่การเจริญของดอกผลึกจะไม่เท่ากับบนรูปทรงในแนวตั้ง



Scenery of Lake

ภาพจิตรกรรมบนแผ่นกระเบื้องของ จิ้ง จิ่ง โชว (张景寿)

เทคนิคเขียนสีบนเคลือบ ขนาด 79 x 43 ซม.

ศิลปินเซรามิกส์เยี่ยมยอดแห่งจิ่งเต๋อเจินผู้นี้ สร้างสรรค์งาน

จิตรกรรมบนแผ่นกระเบื้องโดยการเขียนสีบนเคลือบ ลงบนแผ่น

กระเบื้องพอร์ซเลน ส่วนมากงานจิตรกรรมบนแผ่นกระเบื้องมัก

จะเป็นแบบลักษณะงานเช่นนี้ ซึ่งแตกต่างจากงานจิตรกรรม

เคลือบผลึกบนแผ่นกระเบื้องของซุน เฮา

ดังนั้น เมื่อลักษณะรูปทรงเปลี่ยนมาเป็นแผ่นระนาบแบนที่มีพื้นที่กว้างประดุจแผ่นภาพสำหรับการวาดและสร้างงานในแนวจิตรกรรมทำให้ซุนสามารถสร้างงานองค์ประกอบสีสันและลักษณะพื้นผิวได้มากขึ้นกว่าเดิม โดยใช้เคลือบผลึกและเคลือบสีเป็นสื่อในการสร้างสรรค์แผ่นกระเบื้องแบนราบนี้ในงานเครื่องกระเบื้องเขียนลายประเพณีมีมาแต่ครั้งสมัยราชวงศ์หมิง ลักษณะเป็นการเขียนภาพหรือเขียนลายตกแต่งด้วยเทคนิคเขียนสีบนเคลือบลงบนแผ่นกระเบื้องเคลือบขนาดไม่ใหญ่นัก เพื่อนำไปตกแต่งประกอบเครื่องเรือน แผ่นกระเบื้องเขียนลายนี้อาจเป็นลักษณะเหลี่ยมบ้าง รูปกลมบ้างหรือรูปวงรีบ้างเป็นไปในเชิงงานมันทนศิลป์หรือการเขียนลงลายสีบนภาชนะเครื่องกระเบื้องชั้นสูง เช่น งานลงยาสีบนแจกัน ปัจจุบันศิลปินเครื่องเคลือบดินเผาร่วมสมัยยังสร้างสรรค์งานจิตรกรรมบนแผ่นกระเบื้องพอร์ซเลน เรียกว่า ฉือป่านฮั่ว (瓷板画) โดยเขียนภาพด้วยสีบนเคลือบลงบนแผ่นกระเบื้องพอร์ซเลนขนาดใหญ่ โดยมีลักษณะแบบอย่างจิตรกรรมพุทฺธกันฉิงประเพณีหรือไม่ก็เป็นลักษณะการวาดภาพสมัยใหม่สมจริงอย่างธรรมชาติหรือภาพลายมงคลวิจิตร ซึ่งเป็นงานจิตรกรรมบนแผ่นกระเบื้องวิจิตรศิลป์ แต่งงานจิตรกรรมบนแผ่นกระเบื้องของซุนแตกต่างไปจากศิลปินร่วมสมัยคนอื่นที่สร้างงานจิตรกรรมบนแผ่นกระเบื้อง เพราะจิตรกรเขียนภาพบนแผ่นกระเบื้องส่วนใหญ่ใช้เทคนิคเขียนสีบนเคลือบ (overglaze colour) บนแผ่นกระเบื้องที่เผาเคลือบมาแล้ว ดังนั้นแผ่นกระเบื้องของศิลปินคนอื่นจึงเปรียบเสมือนแผ่นวาดสีขาวที่พร้อมรอการลงสีวาดและเห็นผลภาพได้ทันที (รอเพียงแค่เผาอบสีบนเคลือบเพิ่มเติมเท่านั้น) ส่วนการสร้างงานของซุนจะกระทำบนแผ่น

กระเบื้องดิบ (เผาดิบแล้วแต่ยังไม่เผาเคลือบ) แล้วจึงใช้เคลือบผลึกและเคลือบสีมาสร้างงาน
นั้นหมายความว่าซุนจะต้องหยั่งเห็นมโนภาพขององค์ประกอบสีสันทันอยู่ในความคิดของเขา เพราะ
สีสันทันหรือผลเคลือบผลึกที่เกิดขึ้นจะเห็นได้ก็ต่อเมื่อทำการเผาเคลือบแล้วเท่านั้น และงานเคลือบ
ผลึกของซุนนี้ยังแตกต่างไปจากงานเคลือบผลึกบนรูปทรงภาชนะที่เห็นอยู่ทั่วไปหรือแม้แต่ใน
งานเคลือบผลึกบนรูปทรงสมมาตรเชิงภาชนะแบบระยะแรกของซุนเองอีกด้วย

www.nspp.mofa.gov.tw/nsppe/news



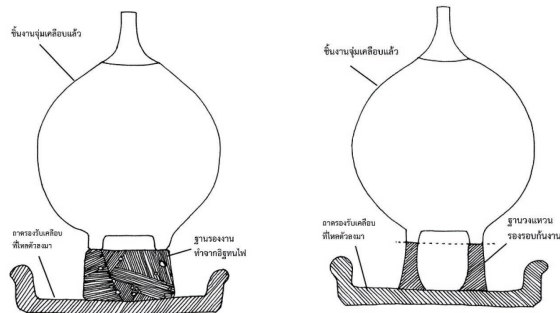
งานจิตรกรรมเคลือบผลึกบนแผ่นกระเบื้องฟอร์ซเลนของซุนนั้น
นอกจากกรรมวิธีในการวาดที่ไม่ได้วาดหรือเขียนสีลงบนแผ่น
กระเบื้องที่เคลือบแล้วอย่างจิตรกรร่วมสมัยคนอื่น ขนาดแผ่น
กระเบื้องของซุน ยังมีความยาวที่มากกว่า โดยประมาณ 2-3
เมตร เขาจึงต้องออกแบบเตาเผาขึ้นมาใหม่เป็นการจำเพาะ
สำหรับงานของเขา ซึ่งมีความพิเศษที่เตาสามารถเอียงทำองศา
ในการเผาเคลือบผลึก (เพื่อให้เคลือบไหลตัวได้) จึงต่างจากการ
เผาอบสีในงานจิตรกรรมแผ่นกระเบื้องแบบอื่นที่วางงานเผา
บนราบธรรมดา

2. เทคนิคในการจัดกระทำเคลือบผลึก

ในการเคลือบผลึกที่เป็นแนวปฏิบัติสร้างสรรค์กันมานั้น จะทำการเคลือบบนชิ้นงาน
ที่เป็นรูปทรงส่วนมากลักษณะเชิงภาชนะและสมมาตรทั้งทรงงาน เช่น แจกันหรือเหยือกทรง
สูง เพราะส่วนมากขึ้นรูปด้วยวิธีปั้นหมุนนั่นเอง ที่สร้างสรรค์เป็นรูปทรงแบบอื่นที่มีเชิงทรง
เชิงภาชนะและสมมาตรก็มีเช่นกัน มีลักษณะกรรมวิธีร่วมกันในงานแบบเคลือบผลึก ก็คือการ
เคลือบชิ้นงานทั้งทรงงานโดยมีการเผื่อตำแหน่งด้านล่างในการไหลตัวของเคลือบและมีการทำ
ฐานรองกันงานเพื่อรองรับเคลือบผลึกที่ไหลตัวลงมากองด้านล่าง แล้วจึงทำการกะเทาะหรือ
เจียนตัดฐานรองงานออกและจัดแต่งกันงานในตอนสุดท้าย ส่วนการสร้างสรรค์งานเคลือบผลึก

แนวของซุนนี่ ด้วยชิ้นงานมิใช่รูปทรงเชิงภาชนะทรงสูง จึงไม่ใช้กรรมวิธีเคลือบงานทั้งรูปทรงงาน แต่ใช้กรรมวิธีในเชิงจิตรกรรมอย่างเต็มรูปแบบ แม้ว่ามีการเขียนภาพตกแต่งบนภาชนะมาแล้วในอดีต เช่นงานเขียนภาพลงยาสีด้วยเทคนิคสับเคลือบบนแจกันเคลือบหรือการเขียนตกแต่งลวดลายมงคล แต่กรรมวิธีจิตรกรรมเคลือบผลึกอย่างซุนนี่ เป็นการสร้างสรรค์แบบจิตรกรรมอย่างเต็มรูปแบบในลักษณะชิ้นงานเป็นแผ่นกว้างแบนราบที่เปรียบเสมือนแผ่นกระดานหรือผืนผ้าใบในการวาดภาพนั่นเอง และใช้เคลือบผลึกและเคลือบสีมาทำการระบาย จัดองค์ประกอบ สร้างค่าน้ำหนักต่างๆ เพื่อก่อให้เกิดผลทางการเห็นและการรับรู้อย่างคุณค่าจิตรกรรมทัศนศิลป์ ไม่ใช่อย่างภาพเขียนเชิงตกแต่งบนภาชนะ ยิ่งกว่านั้นเขายังประยุกต์ทักษะในแบบอย่างจิตรกรรมและการเขียนอักษรพู่กันจีนมาผสมผสานในการสร้างงานและเทคนิคการลงสีอย่างฉับพลันในแบบศิลปะสำแดงพลังอารมณ์นามธรรมอีกด้วย แต่ชิ้นเชิงที่เหนือกว่านั้นคือการลงสีสร้างองค์ประกอบงานของซุนนี่ไม่สามารถจะเห็นผลสุดท้ายของสีสิ้นและผลเคลือบผลึกในงานได้ จนกว่าจะได้ทำการเผาเคลือบแล้วเท่านั้น นี่คือความแตกต่างไปจากการสร้างงานจิตรกรรมแบบปกติในผืนผ้าใบ เทคนิคในการจัดกระทำเคลือบผลึกของซุนนี่จึงมีความแตกต่างไปจากเทคนิคเคลือบผลึกบนภาชนะ แต่สิ่งที่ยังเป็นกรรมวิธีสำคัญร่วมกันไม่ว่าจะอย่างเชิงภาชนะหรืออย่างบนแผ่นกระเบื้องพอร์ซเลนก็คือ การแช่อุณหภูมิหรือการยืนไฟเพื่อเลี้ยงให้เกิดการขยายของดอกผลึก การจัดกระทำกับเคลือบผลึกของซุนนี่ทำให้เปลี่ยนจากรูปแบบการสร้างเคลือบผลึก เป็นการสร้างเคลือบ (ผลึก) อย่างหมึกสี เพราะกรรมวิธีกระทำกับเคลือบเป็นไปอย่างสีหรือหมึกวาดลงบนแผ่นวาดนั่นเอง

Creber, Diane; 2005, 46

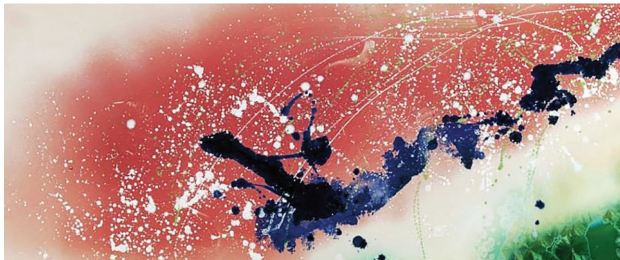


การเตรียมเคลือบผลึกในงานรูปทรงเชิงภาชนะก่อนเข้าเตาเผานั้น จะต้องทำฐานรองรับการไหลตัวของเคลือบที่กั้นชิ้นงาน ซึ่งอาจทำจากอิฐทนไฟหรือทำเป็นวงแหวนพอร์ซเลนรองรับอยู่ที่กั้นชิ้นงาน แล้ววางบนภาตสโตนแวร์ที่มีความลึกเพียงพอต่อการรองรับปริมาณของเคลือบที่จะไหลตัวลง เมื่อเผาเคลือบสุกตัวดีแล้วจึงทำการตัดเอาฐานรองรับงานเหล่านี้ออกจากชิ้นงานแล้วขัดตกแต่งก้นงานให้เรียบร้อย ในขณะที่งานจิตรกรรมเคลือบผลึกแบบซุนนี่ไม่มีกรรมวิธีเหล่านี้อีกแล้ว

3. แบบลักษณ์ทางศิลปกรรม

นอกจากความงามจากผลพิเศษของเคลือบผลึกที่ปรากฏเป็นดอกผลึกในแบบและสีต่างๆ บนพื้นระนาบโค้งภาชนะที่แปรเปลี่ยนไปปรากฏบนแผ่นกระเบื้องระนาบแบนกว้างแล้ว แบบลักษณ์ทางศิลปกรรมโดยเฉพาะของการเขียนภาพระบายสีบนแผ่นกระเบื้องยังเปลี่ยนไปจากเดิมอีกด้วย จากเดิมในแบบประเพณีของการเขียนภาพและลายในงานแผ่นกระเบื้องจะเป็นภาพอย่างจิตรกรรมพุทฺธกันจันหรือมักก็เป็นการเขียนลวดลายมงคลวิจิตรประดับ แล้วนำภาพเขียนสีบนแผ่นกระเบื้องเหล่านี้ไปตกแต่งประกอบบนเครื่องเรือนต่างๆ หรือในงานมณฑลศิลป์ แม้ว่าในงานร่วมสมัยจะมีการสร้างงานจิตรกรรมบนแผ่นกระเบื้องฟอร์ชเลนแต่ส่วนมากจะเป็นการเขียนภาพจิตรกรรมแบบอย่างงานประเพณี แต่การสร้างจิตรกรรมของขุนเป็นไปอย่างกรรมวิธีและคุณค่าอย่างงานศิลปะสำแดงพลังอารมณ์นามธรรม (อย่างแนวกลุ่มทาศิลป์) ทั้งนี้ด้วยกรรมวิธีและเทคนิคอย่างที่เขาสร้างงานไม่ว่าจะเป็นการสาดเคลือบ การหยดสาดเคลือบ การพ่นเคลือบ ขูดขีดเคลือบให้เกิดร่องลาย การเว้นเคลือบและสี การสร้างความหนาให้เกิดมิติ ความนูนอย่างรอยแปรงหนา ซึ่งในงานเคลือบผลึกบนภาชนะไม่สามารถสร้างมิตินูนเหล่านี้ได้ การผสมเคลือบผลึกและเคลือบสีต่างชนิด การสร้างความหยาบและความเนียนเรียบ การสร้างพื้นผิวมันวาวและผิวด้านด้วยผลของเคลือบผลึกซึ่งสามารถสร้างมิติก่ระยะในงานด้วยตัวของสื่อเอง ให้ผลพิเศษขององค์ประกอบ ค่าน้ำหนัก เกิดคุณค่าแบบอย่างสำแดงพลังอารมณ์นามธรรม เป็นงานจิตรกรรมที่ใช้สื่อจากเคลือบผลึกมิใช่สีน้ำมันหรือสีอะคริลิก

www.moc.gov.tw/en/information_231_106484.html



Gate of Time and Space, 2012

ขนาด 178 x 96 ซม.

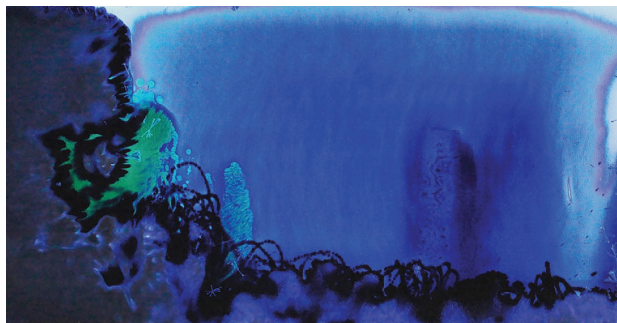
กรรมวิธีการใช้เคลือบสีตั้งการใช้สีน้ำหรือสีน้ำมัน ขุนจะใช้กรรมวิธีการระบายเคลือบสี และเทคนิคอย่างที่กัมมันตจิตรกรนิยมกระทำ เช่นการสลัดหยด ตวัดเคลือบสี การสร้างค่าน้ำหนักทับซ้อนของเคลือบให้เกิดมิติ ความนูนอย่างจับพ่น โดยไม่ได้วางแผนรูปแบบองค์ประกอบไว้ล่วงหน้า จึงเป็นองค์ประกอบนามธรรมแบบไร้แบบแผน (informal abstraction)



Mountain spring in early spring, 2016

ขนาด 96 x 36 ซม.

การใช้เคลือบผลึกในการสร้างลักษณะพื้นผิวเชิงการเห็น (visual texture) ไปพร้อมกับพื้นผิวสัมผัสจริง (tactile texture) ชุนสามารถกำหนดจุดสร้างผลึกได้ตามกรรมวิธีการปลูกเม็ดผลึก แต่มีซึ่งคลงไปตามผิวงานทั้งหมดนี้ในขณะที่ชุนสร้างงานจะยังไม่เห็นสีและผลตอกผลึก จนกว่าจะทำการเผาเคลือบชิ้นงานเรียบร้อย จึงได้องค์ประกอบอย่างที่เราเห็น



Gate of Time and Space, 2012

ขนาด 178 x 96 ซม.

ลักษณะแต่มีสื่ออย่างท่วงทำนองนามธรรมลีลัน (lyrical abstraction) เป็นแบบอย่างของกลุ่มจิตรกรยุโรปทาสีสมัยนิยมสร้าง แตกต่างจากกัมมันตจิตรกรของอเมริกา ที่สร้างงานด้วยสีลาและการแสดงออกอย่างฉับพลันรุนแรง เราการขับเคลื่อนร่างกายใน ขณะสร้างงาน (จึงเรียกลักษณะงานแบบนี้ว่า action painting) งานองค์ประกอบนามธรรมของชุนมีส่วนคล้ายในงานกลุ่มจิตรกรเขตผืนสี (colour-field painters) ที่แตกต่างอย่างโดดเด่นกว่าคือ เป็นองค์ประกอบที่เกิดจากเคลือบผลึก ซึ่งในงานจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์นามธรรมหรือทาสีสมัยไม่มีแบบลักษณะองค์ประกอบเช่นนี้ (เพราะงานเหล่านั้นไม่ใช่เครื่องเคลือบดินเผา)

จิตรกรรมเคลือบผลึกของขุน ก่อให้เกิดแนวทางใหม่ทั้งในฐานะงานจิตรกรรมและกรรมวิธีทางเคลือบผลึก เพราะเขานำแบบลักษณะความงามที่มีอยู่ในงานศิลปะนามธรรมมาปรากฏในสื่อประเภทเครื่องเคลือบดินเผา และในขณะที่งานเคลือบผลึกที่เคยปรากฏบนรูปทรงเชิงภาชนะมาปรากฏอยู่บนแผ่นกระเบื้องพอร์ซเลน ขณะที่งานจิตรกรรมบนแผ่นกระเบื้องพอร์ซเลนที่สร้างสรรค์ร่วมสมัยกันอยู่ในแบบการเขียนภาพบนแผ่นกระเบื้องเคลือบ จึงเหมือนจริงอย่างธรรมชาติหรือลวดลายอย่างภาพประกอบ แต่จิตรกรรมบนแผ่นกระเบื้องพอร์ซเลนของขุนเป็นภาพนามธรรมอย่างแท้ ความท้าทายในงานสร้างสรรค์ใหม่นี้ นอกจากเทคนิคที่มีความซับซ้อนและต้องมีความเชี่ยวชาญในเรื่องของการจัดกระทำกับเคลือบผลึกแล้ว เขายังทำให้แบบอย่างศิลปกรรมตะวันตกผสมผสานกับแบบอย่างศิลปกรรมตะวันออกด้วยการผสมผสานสื่อสร้างสรรค์ที่ต่างเคยถูกสร้างและรับรู้ด้วยมิติของสื่อที่คุ้นเคย ก้าวข้ามมาอยู่ในสื่อสร้างสรรค์อีกประเภทหนึ่ง อย่างที่ไม่เคยมีจิตรกรสีแดงเพลิงอารมณ์นามธรรมหรือศิลปินเครื่องเคลือบดินเผา (แนวเคลือบผลึก) คนไหนเคยกระทำมาก่อน

¹ ทั้ง zinc และ silica อาจมีได้ถึง 25 ส่วนในเคลือบ และอีก 50 ส่วนนั้น จะเป็นตัวช่วยหลอมละลายหรือฟลักซ์ เช่น magnesium, calcium, lithium, sodium หรือ potassium ซึ่งฟลักซ์เหล่านี้ใช้ในรูปของฟริตสำเร็จรูปก็ได้ เช่น frit 3110 ถ้าใช้ฟริตเป็นส่วนผสมในเคลือบฟลักซ์ จะสามารถกล่าได้อย่างง่ายว่า เคลือบฟลักซ์จะประกอบไปด้วยส่วนผสมสำคัญสามส่วน คือ ฟริต เครื่องเคลือบและซิลิกา เคลือบฟลักซ์นี้จะใช้ปริมาณน้อยมากหรือแทบไม่มีเลยเพราะเคลือบฟลักซ์ต้องการการไหลตัวมากนั่นเอง

² ศิลปะสำแดงพลังอารมณ์นามธรรม (Abstract Expressionism) (วีระจักร์ สุเอียนทรมะธี; 2560, 230) หมายถึง ลักษณะรูปแบบงานที่นำเสนอสิ่งไม่รูปธรรม (ไม่รูปสัญลักษณ์) (non-figurative form) และปราศจากเรื่องราว เนื้อหาใดใดจากธรรมชาติ-วัตถุ สร้างโดยใช้รูปทรงอิสระหรือสำแดงที่ค้นพบจากความรู้สึกภายในหรือจากภวังค์อัตโนมัติอย่างฉับพลัน ไม่มีภาพร่างแผนหรือเตรียมมาก่อน โดยไม่จำกัดเทคนิคและรูปแบบสื่อที่ใช้อย่างที่เคยเป็นมาก่อน ในช่วง ค.ศ. 1940-1950 โดยมีกลุ่มศิลปินสัญชาติอเมริกัน (บางคนมีเชื้อชาติเดิมมาจากยุโรป) เป็นหลักในการสร้างสรรค์งานลักษณะนี้ ได้แก่ เดอ คู닝 (Willem de Kooning) กอร์กี (Archie Gorky) ฮ็อฟมานน์ (Hans Hofmann) พอลล็อก (Jackson Pollock) โรนฮาร์ดต์ (Ad Reinhardt) ราวินโก (Mark Rothko)

มีคำที่ใช้อธิบายหรือสื่อความหมายเดียวกันกับลักษณะงานแบบสำแดงพลังอารมณ์นามธรรม เช่น American-type painting หรือ Action painting หรือ Colour-field painting หรือ The New York school ซึ่งต่างก็เกิดมาจากลักษณะหรือกิจกรรมที่ศิลปินกลุ่มสำแดงพลังอารมณ์นามธรรมได้สร้างสรรค์ขึ้น อย่างเช่น Action painting มาจากการสร้างสรรค์งานของพอลล็อก ในท่าทางการยัด สดุด สบัด โร เท ลาดลีไปรอบๆ ผืนงานขนาดใหญ่, ในงานควิลป์พลุกฟูกันอย่างหาบารูมรของเดอคูนิง และการแต้มรูปร่างของเส้นสีดำและขาวอย่างหนาของโรดน์ ซึ่งทั้งสามท่านการสร้างสรรค์งานของทั้งสามคืออาภักิรียอันโดดเด่นในงานสำแดงพลังอารมณ์นามธรรมนั่นเอง

กลุ่มศิลปินยุโรปเองยังมีการสร้างสรรค์งานในลักษณะสำแดงพลังอารมณ์นามธรรมเช่นกัน คือ กลุ่มทาชิมิ (Tashisme) ซึ่งประกอบไปด้วยศิลปินฝรั่งเศสและในยุโรปที่สร้างสรรค์งานแบบสำแดงพลังอารมณ์นามธรรม แต่แตกต่างจากสำแดงพลังอารมณ์นามธรรมอเมริกันตรงที่เป็นนามธรรมโดยวิธีการฝึกสมาธิจากศาสนาพุทธนิกายเซน บางงานคล้ายลักษณะเด่นของอักษรพู่กันจีน (calligraphy) หรือเป็นท่วงท่าของนามธรรมลีลนึ่ง จึงเรียกงานแบบทาชิมิอีกอย่างว่า นามธรรมท่วงท่าของ (lyrical abstraction) ในขณะที่งานแบบสำแดงพลังอารมณ์นามธรรมอเมริกันจะดูรุนแรง คุดุน ฉับไป สุกนนาน กระฉับกระเฉงกว่า จึงเป็นที่มาของชื่อ action painting ด้วยนั่นเอง โดยลักษณะสำคัญคือเป็นรูปแบบนามธรรมไร้กฎเกณฑ์ ไม่มีแบบแผนล่วงหน้า (informal abstraction)

นอกจากพัฒนาการและอิทธิพลร่วมต่างๆ ที่พัฒนามาสู่ความเป็นศิลปะสำแดงพลังอารมณ์นามธรรมแล้ว ลักษณะประการสำคัญ คือ การแสดงออกของศิลปินแนวนี้คือ ความเป็นอัตวิสัยและปัจเจกนิยมอย่างเสรีของแต่ละคน โดยมีเทคนิควิธีการและสื่อที่เลือกใช้ในการสร้างสรรค์แตกต่างกันไป จึงมีอัตลักษณ์ของศิลปินที่ปรากฏในงานโดดเด่นตามไปด้วย กลุ่มศิลปินสำแดงพลังอารมณ์นามธรรมมีความเคลื่อนไหวอยู่สองกลุ่ม คือ กลุ่มกัมมันตจิตรกร (action painters) นำโดยพอลล็อก เดอคูนิงและโรดน์ ซึ่งได้รับการขนานนามการสร้างงานแบบนี้ว่า กัมมันตจิตรกรรม (action painting) โดยมีอาภักิรียทางต่างๆ ในขณะที่การสร้างงานของศิลปินโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์บางส่วนให้พอพบกันงาน อีกกลุ่มคือ จิตรกรเขตดินสี (color-field painters) หรืองานจิตรกรรมเรียบง่าย สบาย นำโดยฮอร์โก วาแมนและดีลล์ ซึ่งสร้างสรรค์งานโดยเน้นไปที่องค์ประกอบและเขตดินสีของสี สำแดงความรู้สึกและการหยั่งถึงพลังของสี ถ้าเปรียบกับงานของกลุ่มกัมมันตจิตรกรแล้วงานของกลุ่มนี้องค์ประกอบจะไม่พู่พลา รุนแรงหรือคุดุน ฉับไปเท่า จึงเรียกว่าเป็นกลุ่มจิตรกรรมเรียบง่ายนั่นเอง

³ งานจิตรกรรมบนแผ่นกระเบื้อง (สีป๊านซ์) (光板画) (วีระจักร์ สุเอียนทรมะธีและคณะ; 2557, 79) เริ่มแรกสมัยราชวงศ์หมิง และนิยมมากสมัยจักรพรรดิถังซู่ หย่งเจิงและเฉียนหลง เป็นลักษณะแผ่นจักร์สีเหลี่ยมบ้าง กลมบ้าง วงรีก็มี เพื่อเป็นการตกแต่งหรือเข้าประกอบกับเฟอร์นิเจอร์อื่น เช่น โต๊ะ เก้าอี้ หรือเตียง ส่วนมากวาดภาพทิวทัศน์ รูปคน ดอกไม้ นก ผลไม้ เขียนอมตะ มีคำกำกับ เน้นสีลายคราม ดกแดงฟ้าฟาดเคลือบหรือเขียนสีบนเคลือบ แต่งานจิตรกรรมบนแผ่นกระเบื้องของซุนมีความแตกต่างไปจากงานจิตรกรรมบนแผ่นกระเบื้องแบบประเพณีนี้ ทั้งในด้านขนาดกายภาพเนื้อกระเบื้อง กรรมวิธีการเครื่องเคลือบดินเผาและแบบลักษณะทางศิลปกรรม

⁴ František Kupka จิตรกรชาวเชค ศิลปินผู้บุกเบิกและสร้างสรรค์ศิลปะนามธรรมผู้หนึ่งในช่วงต้นๆ คริสต์ศตวรรษที่ 20 เคยปฏิบัติสร้างสรรค์งานจิตรกรรมในแบบลักษณะของออร์ฟิสม์หรือบาศกนิยมแบบประเพณีไป ก่อนที่จะค่อยพัฒนาผลงานเป็นจิตรกรรมนามธรรม งานของคุปกาถือได้ว่าเป็นช่วงเปลี่ยนผ่านจากบาศกนิยมสู่รูปแบบนามธรรม บางผลงานคล้ายงานของกลุ่มอนาคตนิยมที่สนใจเกี่ยวกับวัตถุที่เคลื่อนไหว ซึ่งมีความคล้ายกับจิตรกรรมหลังบาศกนิยมที่สนใจรูปทรงของเครื่องจักร การเคลื่อนไหวของวัตถุอุตสาหกรรมมากกว่าสีที่สดใสสวยงามซึ่งเป็นแนวของกลุ่มออร์ฟิสม์นั่นเอง (เพราะออร์ฟิสม์คือบาศกนิยมที่นิยมสีสันอันน่าประทับใจ) จนเขาพัฒนาผลงานไปสู่รูปทรงบริสุทธิ์ที่เป็นที่ค้นพบ ไม่สนใจแทนคำรูปทรงใดจากธรรมชาติ ซึ่งเป็นแบบนามธรรมในที่สุด (แม้ว่านามธรรมของคุปกาเองก็มีหลายรูปแบบ) นับว่าคุปกาเป็นศิลปินที่ก้าวหน้าที่ไม่หยุดสร้างงานอยู่ในแบบลักษณะใดแบบลักษณะหนึ่ง งานของเขาจึงปรากฏพัฒนางานในหลายรูปแบบ คุปกาได้รับแรงผลักดันจากงานนามธรรมของคุปกาในกลุ่มงานที่ชื่อ composition หลายชิ้น อันเป็นลักษณะงานนามธรรมแบบ informal ลีลนึ่งองค์ประกอบอิสระ ต่างจากกลุ่มงานนามธรรมแบบ formal หรือนามธรรมองค์ประกอบที่มีแบบแผน (ดูเปรียบเทียบในงานจิตรกรรมของคุปกาที่ www.artnet.com/artists/frantisek-kupka/5?type=paintings)

⁵ จู เต๋อฉิน (朱德群) (Zhu De Qún) จิตรกรเชื้อสายจีนสัญชาติฝรั่งเศส เป็นศิลปินตะวันออกคนแรกๆ ที่สร้างงานในรูปแบบสำแดงพลังอารมณ์นามธรรมในยุโรป เป็นศิลปินชาวจีนที่บุกเบิกการสร้างจิตรกรรมสมัยใหม่โดยเป็นหนึ่งใน ศิลปินจีนสามทหารเสือ ที่สร้างงานจิตรกรรมสมัยใหม่ในฝรั่งเศส ด้วยว่าศิลปินจีนจะมีพื้นฐานการเขียนภาพและอักษรพู่กันเข้ามาก่อน การลงรอยแปรงสร้างคำนำหน้าจึงมีผลสืบเนื่องพัฒนาการต่อไปยังการสร้างงานในแบบอย่างกลุ่มทาชิมิหรือสำแดงพลังอารมณ์นามธรรมนั่นเอง ในทางกลับกันศิลปินกลุ่มทาชิมิในฝรั่งเศสก็นิยมสร้างงานแนวสำแดงพลังอารมณ์นามธรรมด้วยการฝึกแต้มสียอย่างอักษรพู่กันจีน (calligraphy) และมีกลิ่นอายจากลัทธิเซน เพื่อให้ได้การหยั่งเห็นองค์ประกอบสียอย่างฉับพลัน เป็นลักษณะเด่นท่วงท่าของนามธรรมลีลนึ่งงานของจู เต๋อฉิน จึงส่งอิทธิพลให้แก่ศิลปินฝรั่งเศสอีกด้วยในการถ่ายทอดอย่างซึ้งกันและกัน ดังนั้น จิตรกรรมนามธรรมของจู เต๋อฉิน จึงเป็นลักษณะสำแดงพลังอารมณ์ที่เต็มไปด้วยท่วงท่าของลีลนึ่งและผืนผ้าหะของลีลนึ่ง (ไม่เหมือนจิตรกรรมสำแดงพลังอารมณ์นามธรรมอเมริกัน) และเป็นหนึ่งในแรงผลักดันสำคัญของเขา ด้วยเช่นกัน (ดูเปรียบเทียบในงานจิตรกรรมของจู เต๋อฉิน ที่ www.wikiart.org/en/chu-teh-chun)

บรรณานุกรม

- ไพจิตร อิงศิริวัฒน์. (2537). *รวมสูตรเคลือบเซรามิกส์*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี. (2560). *พัฒนาการแนวคิดและแบบลักษณ์ศิลปะตะวันตกอย่างสังเขป*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์.
- วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี. จิตพร วราศิริพงศ์และคณะ. (2557). *การพัฒนาและการจัดการมรดกวัฒนธรรม กรณีอุตสาหกรรม เครื่องกระเบื้องที่จังหวัดฉะเชิงเทรา*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- Diane Creber. (2005). *Crystalline Glazes*. UK: Bloombury Publishing.
- Hua Yilong. (2006). *Works by Ceramic Artists from Around the World*. Shanghai : Shanghai Fine Arts Publishers.
- Meyer Tobie. (2002). *Exploring Electric Kiln Techniques*. USA: The American Ceramic Society.
- www.kingsleyauction.com/en/history (Accessed: 27 January 2020)
- www.collections.vam.ac.uk/item/O33806/rain-in-the-mountains-guilin-jar-sun-chao (Accessed: 27 January 2020)
- www.mutualart.com/Artwork/Crystalline-Glaze-of-Color-Ink (Accessed: 27 January 2020)
- www.flickr.com/photos/sh3sha/3631197632/in/photostream (Accessed: 27 January 2020)
- www.nspp.mofa.gov.tw/nsppe/news. (Accessed: 27 January 2020)
- www.artnet.com/artists/frantisek-kupka/5?type=paintings (Accessed: 5 June 2020)
- www.hytgallery.com/m/412-1680-15094.php?Lang=zh-tw (Accessed: 5 June 2020)
- www.moc.gov.tw/en/information_231_106484.html (Accessed: 7 June 2020)
- <http://blog.udn.com/kctong0903/2990953> (Accessed: 7 June 2020)

ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การเสนอบทความวิชาการ/วิจัย หรืองานสร้างสรรค์เพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ “ศิลปกรรมสาร” คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

1. กำหนดเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ (มกราคม-มิถุนายน และ กรกฎาคม-ธันวาคม)
2. การเผยแพร่ มอบให้ห้องสมุดสถาบันการศึกษา ทั้งภาครัฐและเอกชน และเผยแพร่ทางออนไลน์ เว็บไซต์ศิลปกรรมสาร ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal>
3. บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ในศิลปกรรมสาร จะต้องผ่านการพิจารณาคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 2 ใน 3 ท่าน/ต่อบทความ

4. เกณฑ์การพิจารณาบทความ

4.1 เกณฑ์การพิจารณาบทความมีดังนี้ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คุณค่าทางวิชาการ ความสมบูรณ์ของเนื้อหาและโครงสร้าง ภาษาที่ใช้ ความชัดเจนของสมมติฐาน/วัตถุประสงค์ ความชัดเจนของการนำเสนอและการจัดระเบียบบทความ ความถูกต้องทางวิชาการ การอภิปรายผล และการอ้างอิงที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ

4.2 บทความจะต้องได้รับการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งกองบรรณาธิการอาจให้ผู้เขียนปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้นและทรงไว้ซึ่งสิทธิ์ในการตัดสินใจตีพิมพ์หรือไม่ก็ได้

5. ประเภทของผลงานทางวิชาการ

5.1 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่มีรูปแบบของการวิจัยตามหลักวิชาการ กล่าวคือ มีการตั้งสมมติฐานหรือมีการกำหนดปัญหาที่ชัดเจนสมเหตุสมผล ระบุวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนแน่นอน มีการค้นคว้าอย่างมีระบบ รวบรวมวิเคราะห์ข้อมูล ตีความและสรุปผลตรงตามวัตถุประสงค์ เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ

5.2 บทความทางวิชาการ (Article) เป็นบทความที่เขียนขึ้นในลักษณะวิเคราะห์วิจารณ์ หรือเสนอแนวคิดใหม่ๆ จากพื้นฐานทางวิชาการที่ได้เรียบเรียงจากผลงานทางวิชาการของตนเอง หรือของผู้อื่น หรือเป็นบทความทางวิชาการที่เขียนขึ้นเพื่อเป็นความรู้ที่สำคัญแก่คนทั่วไป

6. รูปแบบของบทความ

แนวทางและรูปแบบการเขียนบทความวิชาการ/วิจัย ต้องมีเนื้อหา ดังนี้

6.1 ชื่อเรื่อง (Title)

ควรกะทัดรัด ไม่ยาวเกินไป ชื่อเรื่อง ต้นฉบับภาษาไทยให้พิมพ์ชื่อเรื่องภาษาไทยก่อนแล้วตามด้วยภาษาอังกฤษ

6.2 ชื่อผู้เขียนและหน่วยงานสังกัด (Authors)

ให้ระบุชื่อเต็ม-นามสกุลเต็มของผู้เขียนทุกคน และระบุตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงานหรือสถาบันที่สังกัด

6.3 บทคัดย่อ (Abstract)

กำหนดให้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ความยาวไม่เกิน 350 คำ (บทคัดย่อที่เขียนควรเป็นแบบ Indicative Abstract คือ สั้นและตรงประเด็นและให้สาระสำคัญเท่านั้น ไม่ควรเขียนแบบ Informative Abstract ตามแบบที่เขียนวิทยานิพนธ์หรือรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์)

6.4 คำสำคัญ (Keywords)

กำหนดคำสำคัญที่เหมาะสมสำหรับการนำไปใช้หาคำค้นในระบบฐานข้อมูล ที่คิดว่า ผู้ที่จะค้นหาบทความควรใช้ ให้ระบุทั้งคำในภาษาไทยและภาษาอังกฤษใส่ไว้ท้ายบทคัดย่อของแต่ละภาษาอย่างละไม่เกิน 5 คำ

6.5 บทนำ (Introduction)

อธิบายถึงที่มาและความสำคัญของปัญหาและเหตุผลที่นำไปสู่การศึกษาวิจัยหรือให้ข้อมูลทางวิชาการที่มีการตรวจเอกสาร (Literature Review) พร้อมทั้งจุดมุ่งหมายที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัย/งานวิชาการ

6.6 วิธีการวิจัย เครื่องมือการวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย (Research Methodology) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

อธิบายกระบวนการดำเนินการวิจัย โดยบอกรายละเอียดของวิธีการศึกษา สิ่งที่น่าสนใจ จำนวน ขนาด ลักษณะเฉพาะของตัวอย่างที่ศึกษา ตลอดจนเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการศึกษา อธิบายแบบแผนการวิจัย การเลือกตัวอย่าง วิธีการเก็บข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

6.7 ผลการวิจัย (Research Results) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

เสนอผลการวิจัยอย่างชัดเจน ตรงประเด็นตามลำดับขั้นตอนของการวิจัย ถ้าผลไม่ซับซ้อนและมีตัวเลขไม่มาก ควรใช้คำบรรยาย แต่ถ้ามีตัวเลขหรือตัวแปรมากควรใช้ตารางหรือแผนภูมิแทน โดยไม่ควรมีเกิน 5 ตารางหรือแผนภูมิ โดยต้องมีการแปลความหมายและวิเคราะห์ผลที่ค้นพบ และสรุปเทียบกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ (ถ้ามี)

6.8 การอภิปรายผล การวิจารณ์และสรุป ข้อเสนอแนะ (Discussions, Conclusions, and Recommendations)

เป็นการชี้แจงผลการวิจัยว่าตรงกับวัตถุประสงค์/สมมติฐานของการวิจัยสอดคล้องหรือขัดแย้งกับผลการวิจัยของผู้อื่นที่มีอยู่ก่อนหรือไม่อย่างไร เหตุผลใดจึงเป็นเช่นนั้น และให้จบด้วยข้อเสนอแนะที่จะนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ หรือทิ้งประเด็นคำถามการวิจัย ซึ่งเป็นแนวทางสำหรับการทำวิจัยต่อไป

6.9 กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgements)

ระบุสั้นๆ ว่าได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยและความช่วยเหลือจากที่ใดบ้าง

6.10 การอ้างอิงและเอกสารอ้างอิง

การอ้างอิง ใช้หลักเกณฑ์ APA โดยระบบการอ้างอิงในเนื้อหาบทความแบบนาม-ปี และเลขหน้า ในข้อความที่อ้างถึง เอกสารอ้างอิง ให้ระบุรายชื่อเอกสารที่ใช้เป็นหลักในการค้นคว้าวิจัยที่ได้ตรวจสอบเพื่อนำมาเตรียมรายงานและมีการอ้างอิงถึงจัดเรียงลำดับตามตัวอักษร ถ้าเป็นบทความภาษาไทยนำโดยกลุ่มเอกสารภาษาไทยและตามด้วยกลุ่มเอกสารภาษาอังกฤษ รูปแบบของการเขียนเอกสารอ้างอิง ดังนี้

6.10.1 รูปแบบการอ้างอิงในเนื้อหา จะมี 3 รูปแบบ คือ

ก. (ผู้แต่ง, ปีที่พิมพ์, เลขหน้า) ใช้สำหรับข้อความที่อ้างถึง

ตัวอย่างรูปแบบ : (สุนีย์ มัลลิกะมาลย์, 2549, น. 200-205)

ข. ผู้แต่ง (ปีที่พิมพ์, เลขหน้า) ใช้ในกรณีที่ระบุชื่อผู้แต่งในเนื้อหาแล้ว

ตัวอย่างรูปแบบ : พัสรา บุญมานา (2551, น. 5) ได้ศึกษาแรงจูงใจ
ปัจจัยเกื้อหนุน และปัญหาในการทำวิจัยของอาจารย์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พบว่า...

ค. ปีที่พิมพ์ ผู้แต่ง (เลขหน้า) ใช้ในกรณีที่มีการระบุปีที่พิมพ์ และผู้แต่ง
ในเนื้อหาแล้ว

ตัวอย่างรูปแบบ : ในปี 2542 เสรี วงษ์มณฑา ได้ให้ความหมายว่า
“การประชาสัมพันธ์เป็นการกระทำทั้งหลายทั้งปวง
ที่เกิดจากการวางแผนล่วงหน้าใน การที่จะสร้าง
ความเข้าใจกับสาธารณชนที่เกี่ยวข้อง....” (น. 9)

ทั้งนี้ ต้องมีความยาวไม่เกิน 3 บรรทัด แต่ถ้าเกิน 3 บรรทัด ต้องขึ้นบรรทัดใหม่แล้ว

ย่อหน้า

6.10.2 การอ้างอิงหนังสือ

รูปแบบ : ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเรื่อง. พิมพ์ครั้งที่. สถานที่พิมพ์
: โรงพิมพ์.

6.10.3 การอ้างอิงจากวารสาร

รูปแบบ : ชื่อผู้เขียนบทความ. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. ชื่อวารสาร,
ปีที่ (เดือน/ฉบับที่), เลขหน้า.

6.10.4 การอ้างอิงจากงานศิลปะ (จิตรกรรม/ประติมากรรม/ภาพถ่าย)

รูปแบบ : ชื่อศิลปิน. ชื่อผลงาน. ปีที่สร้าง. ชื่อพิพิธภัณฑ์/สถานที่
เก็บผลงาน, เมือง.

6.10.5 การอ้างอิงจากเพลง/ดนตรี/การแสดง

รูปแบบ : ชื่อศิลปิน. ชื่อผลงาน. ปีที่สร้าง. ชื่อสถานที่, เมือง.

6.10.6 การอ้างอิงจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

รูปแบบ : ชื่อผู้แต่ง, ปี, ชื่อเรื่อง (CD-ROM). สถานที่: ปีที่จัดทำ.

รูปแบบ : ชื่อผู้แต่ง, ปี, ชื่อเรื่อง (ออนไลน์) ปีที่พิมพ์ (วัน เดือน ปีที่อ้าง) จาก Website. (ระบุชื่อ)

6.10.7 การสัมภาษณ์

รูปแบบ : ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์. ตำแหน่ง (ถ้ามี). สัมภาษณ์. วัน เดือน ปี.

ตัวอย่างเอกสารอ้างอิง

- จักรกฤษณ์ นรมิตผดุงการ และทวี สอนมาลี. (2519). ความสามารถในการเงินของเทศบาล กรณีของเทศบาลนครกรุงเทพ ก่อนเปลี่ยนแปลงเป็นกรุงเทพมหานคร. *วารสารพัฒนาบริหารศาสตร์*, 16(เมษายน), 231-254.
- ณรงค์ รัตน์ะ. (2528ก). *การตรวจสอบและการรับรู้เทคโนโลยีในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและการพลังงาน.
- _____. (2530). *เทคโนโลยีโลหะอุตสาหกรรมการหล่อ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและการพลังงาน.
- ณรงค์ รัตน์ะ, พัชรี อรรถจินดา, และกฤษฎา ธาราสุข. (2531). *การทำสัญญาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในเชิงธุรกิจ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและการพลังงาน.
- ทวี เสรีวาต. (2551). *ร่องรอยชีวิตจากเมืองสู่พื้นที่อื่น*. วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์ และสมคิด อิสระวัฒน์. (2526). *ประชากรศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: อักษรบัณฑิต.
- นราพงษ์ จรัสศรี. ศาสตราจารย์ ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์. 25 พฤษภาคม 2561.
- Byrne, Maritza Ivonne. (1996). *Self-talk and Test Anxiety*. PhD thesis, Monash University, Melbourne.
- Ferguson, Nicolas, and Maire O'Reilly. (1979a). *English for International Banking*. London: Evans.
- _____. (1979b). *English Telephone Conversation*. London: Evans.
- Parikh, Mihir and Sameer Verma. (2002). Utilizing Internet Technologies to Support Learning: An Empirical analysis. *International Journal of Information Management*, 22(1), 27-46.
- Therapeutic Goods Administration. (n.d.). "Recalls & Alerts." Department of Health and Ageing, Canberra, <http://www.tga.gov.au/recalls/index.htm>.
- Wyatt, David K. (1984). *Thailand: A Short History*. New Haven: Yale University Press.
- ประพัทธ์พงษ์ อุปลา. การขนส่งในเมือง. 2550. สืบค้นจาก <http://www.arch.kmitl.ac.th/prapatpong/>

วสันต์ นัยภิรมย์. ดารานักร้องเพียบ! ร่วมเดินแบบในงาน “SILK ISAN”. 2561. สืบค้นจาก <https://www.siambusinessnews.com/13846>

United Nations. Economic Commission for Europe. 2004. Available from: http://www.uncece.org/commission/2005/E_ECE_1424e.pdf

6.11 ภาคผนวก (ถ้ามี)

6.12 ตารางและรูปภาพ ต้องมีความคมชัดและให้แทรกไว้ในบทความ มีคำอธิบายสั้นๆ แต่สื่อความหมายได้สาระครบถ้วนและเข้าใจ กรณีที่เป็นตาราง ให้ระบุลำดับที่ของตาราง ใช้คำว่า “ตารางที่...” และมีคำอธิบายใส่ไว้เหนือตาราง กรณีที่เป็นรูป ให้ระบุลำดับที่ของรูป ใช้คำว่า “ภาพที่...” และมีคำอธิบายใส่ไว้ใต้รูป โดยให้ระบุที่มาของภาพด้วย (ตารางและรูปให้บันทึกในรูปแบบของ .jpg แนบเพิ่มมาพร้อมกับไฟล์บทความด้วย)

7. คำแนะนำในการเขียนและพิมพ์

7.1 บทความต้องมีความยาวไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 พิมพ์ด้วย Microsoft Word for Windows

7.2 แบบและขนาดตัวอักษร

● บทความภาษาไทย ใช้ตัวอักษรแบบ “Angsana New” หรือ “Cordia New” ที่ข้อความใช้ตัวอักษรขนาด 18 ตัวหนา ชื่อหัวข้อและหัวข้อย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวหนา และ ชื่อผู้เขียน บทคัดย่อ และเนื้อความต่างๆ ใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวปกติ

● บทความภาษาอังกฤษ ใช้ตัวอักษรแบบ “Times New Roman” ที่ข้อความใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวหนา ชื่อผู้เขียน บทคัดย่อและเนื้อความต่างๆ ใช้ตัวอักษรขนาด 14 ตัวปกติ ชื่อหัวข้อและหัวข้อย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 14 ตัวหนา

8. การส่งต้นฉบับบทความสามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

8.1 ส่งทางเว็บไซต์ “ศิลปกรรมสาร” ที่ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal/index>

8.2 ส่งทาง e-mail มาที่ fineartstu@gmail.com / vinai@tu.ac.th (ผู้ประสานงาน : คุณวินัย ทองกร)

9. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

งานประกันคุณภาพการศึกษาและวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

เลขที่ 99 หมู่ 18 ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12121

หรือสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมที่ โทร. 02 696 6248-9